POSTER DE ZELDA 64

75

CLUB Nintendo

EDICION 7-12
Colombia $ 3.000,00
Venezuela BS 1.200,00
Ecuador S/ 12.900,00
Puerto Rico US$ 2.00
Panamá US$ 2.00
Costa Rica ¢/
Rep. Dominicana $
ISSN 0123-6873

MARIADOS

PREVIO
FIGHTING FORCE
TUROK 2

TIPS DE
BANJO-KAZOOIE
QUEST 64

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Segunda Parte
CLUB NET

CURSO DE HTML:
CREA TU PAGINA WEB
DE NINTENDO

A FONDO
F-1 WORLD
GRAND PRIX

¿QUÉ HAY DENTRO DE...?
La guía ESRB

0 10 1
37634 13138

estás N

MUNDO DE NINTENDO
Av. 7 No. 120A - 13 Bogotá

CASA ESTRELLA
GALERIAS Bogotá

CASA ESTRELLA
UNICENTRO Bogotá

No te arriesgues! Asegúrate que tus juegos sean los oficiales

BOGOTA
Casa Estrella, Carsa, Music Master
Super Ley, Mundo de Nintendo, Alkosto, SAO

MEDELLIN
Super Ley, San Diego, Unicentro, Carsa

BARRANQUILLA
Super Ley, SAO

CALI
Super Ley, Unicentro, Carsa

IBAGUE
Optimo

IMPORTADO POR MAKROGAMES 100% LEGAL

¡EXIGE EL SELLO DE GARANTIA!

MAKROGAMES LTDA
REPRESENTANTE OFICIAL PARA COLOMBIA
AV. 7 No. 120A - 13 TEL: 612 4845 OFICINAS: 612 4967
612 4965 - 620 6336 SANTAFE DE BOGOTA
E-MAIL: makroga1@latino.net.co

...o estás OUT!

CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO No. 75
EDICION No. 7-12

Revista coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourdes Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Advertising
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Véjar
Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto
Ventas de publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139501 - 4135040
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

Revista **CLUB NINTENDO** No. 7-12 (MR) 1998 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.**
Printed in Colombia

ISSN 0123-6873

Una excelente respuesta hemos tenido con la publicación del "Curso HTML" de la sección Club Net. Esto ha tenido a nuestros expertos en Internet, trabajando duro para satisfacer las necesidades de nuestros lectores, y el resultado es que material, tenemos para un rato bastante largo.

Seguiremos esperando tus informaciones, direcciones de sitios Webs propios o que pienses que pueda prestarle utilidad a más de alguien.

A todos aquellos que ya nos han enviado sus dibujos, les decimos que se pongan muy atentos, porque en cualquier edición a contar de la próxima, podrán ver sus entretenidas ilustraciones.

Como ven, Revista Club Nintendo está haciendo que sus lectores cumplan un rol más activo y para que esto suceda, pondremos nuestras páginas al servicio de cualquier buena iniciativa de su parte, eso si, sin dejar de lado toda la información del mundo de los videojuegos que nos ha convertido en tu revista favorita.

Bien, no te quitamos más tiempo y te damos el pase para que disfrutes, una vez más de Revista Club Nintendo.

El Editor

Sumario

DR. MARIO 3
PREVIO:
THE LEGEND OF ZELDA:
Ocarina of Time 8
FIGHTING FORCE 38
TUROK 2 42
¿QUE HAY DENTRO DE...?
La guía ESRB para juegos 13
TIPS DE:
BANJO-KAZOOIE
- Tercera parte y del recorrido - 16
QUEST 64
- Termina de una vez este juego - 27
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES 30
A FONDO:
F-1 WORLD GRAND PRIX 34
CLUB NET
- Crea tu propia página Web - 48
MARIADOS 52
EXTRA 55
CLUB NINTENDO RESPONDE
- Todas las respuestas a tus dudas - 62

Por fin, el juego más esperado durante 1998 ya está aquí, su nombre es: "The Legend of Zelda - Ocarina of Time" y es exclusivamente para Nintendo 64. En este número encontrarás algunos avances sobre este título, los que iremos detallando y explicando en futuras ediciones.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

COLOMBIA: SANTIAGO FIRKE M. - DANIEL OCHOA S. - GERMAN OLATRA - LUIS BUSTOS - ANDRES DARIO POSADA - EDGAR A. BARRIGA - JUAN CARLOS ARBELAEZ ROJAS - DANIEL ROJAS - HAROLD P (REY ENDIMION) - FELIPE ALEJANDRO NAVAS R. - DAVID TOVAR - CAMILO GOMEZ - LUIS URIBE - NATALIE 007 - CARLOS A. BARRIOS P. - SEBASTIAN HENAO CATAÑO - RONALD TELLO TORAS - EDWIN YARIN CASTILLO CASTRO - JORGE MARTINEZ - GONZALO ARIAS JARAMILLO - EDGAR ANDRES CHAPARRA CH. - JUAN JOSE AGUILERA

VENEZUELA: NANDA - ANDRES F. OLAYA RESTREPO - XXXXXX C. - CARMEN ANTONIA ORTEGA DUARTE - LUIS ENRIQUE RODRIGUEZ - ANNA BARRA - YULIANA MELLADO URBINA - RENE RIVERO - ROBERTO CARLOS - CLUB DE SEGUIDORES ECUATORIANOS - DANIEL ANTILLANO - GABRIEL - SNTIAGO RODRIGUEZ - VICTOR JOSE - FRANCISCO ESCALONA - ADRIANA HILDERS - JULIO CESAR VELASCO - IRVING JOSE MARTINEZ RODRIGUEZ - JUAN UBALDO ARIAS ZERPA - FRANCO MIGUEL CONTRERAS CANO - CESAR CARVAJAL - MARCELO TERAN - GEORGE BASTER GIANNMATTEI - ARISTIDES SILVA - DAVID LEE C. - CARLOS DANIEL RUIZ PRADO

Club Nintendo: El motivo de mi carta es que me di cuenta que en una edición anterior, un niño preguntaba qué era lo que pasaba en el juego Super Mario 64 al tener las 120 estrellas y ustedes respondieron que nada. Esto es falso, en realidad sí pasa algo y es que cuando uno comienza otro juego con todas las estrellas, a la derecha, antes de entrar al castillo, hay un cañón que te permite dispararte al techo del castillo y encontrarte con Yoshi, quien te obsequiará la no despreciable suma de 100 vidas.

FRANCO ORAZIO
IPPOLOTI CHACON

Eso es totalmente verdadero y si tienes tan buena memoria y eres observador, recordarás que en esa edición le comentamos a nuestro amigo que sí ocurría algo, pero que eso tenía que descubrirlo por si solo, ya que muchos lectores nos han enviado cartas pidiéndonos que no facilitemos los trucos y cosas secretas de los juegos tan rápido. Es por esta razón que comentamos lo que sucede al llegar a la cima del castillo.

Doctor Mario. Primero que nada quiero felicitarlos por su excelente trabajo y también por la "modernización" de la revista. Por favor les pido que publiquen esta carta, ya que no he tenido nunca una respuesta a mi duda: Si yo poseo un Nintendo 64 de los primeros que salieron, ¿tendré problemas con los juegos que saldrán en el futuro?

JHONI MAMERTO

¡Ninguno!, ya que todas las consolas están diseñadas para poder trabajar sin inconvenientes con los juegos que salgan en el futuro y tal es el caso que muchas veces se le incorporan accesorios para que así puedan funcionar mejor (como por ejemplo, la expansión de memoria para el Nintendo 64 [para mayor información, lee la sección Extra de este mes], y esto es sólo una muestra de lo se nos viene a futuro...).

Hola amigos de Club Nintendo, les mando muchos saludos y felicitaciones por su revista y por su reporte especial del E3, además del gran especial de trucos, ya que gracias a ustedes pude mejorar mi técnica de juego y vencer a mis contrincantes en mi consola N64.

JORGE RAMONERO

¡Qué bien!, es muy bueno para nosotros el saber que mejoraste tu técnica gracias a Revista Club Nintendo, lo cual nos indica que estamos haciendo lo correcto y, por supuesto, seguiremos así hasta que se nos paralicen nuestras manos (ojalá que nunca ocurra este lamentable hecho).

Hola amigos de Revista Club Nintendo, les envío la presente para decirles que su trabajo está mejor día a día. También los felicito por el estupendo número especial de trucos. Por otra parte, ya terminé Goldeneye 007 y me gustaría saber qué otro juego puedo disfrutar de este estilo.

RODRIGO MARCANO
ARCINIEGAS

Otro juego muy recomendable en este género es Mission: Impossible, ya que maneja las mismas situaciones (con sus respectivas diferencias) y además ofrece un buen reto para quienes lo buscan. Por cierto, ten por seguro que saldrán muchos juegos más de primera persona.

Los felicito por el premio que recibieron de Nintendo of America, ya que se lo merecían por el gran trabajo que realizan. Quisiera preguntarles si tiene traductores de Inglés, Japonés u otros idiomas.

SANTIAGO RODRIGUEZ

Evidentemente que los tenemos y ellos son Ace, nuestro traductor de Japonés; Ryo y Spot, nuestros traductores de Inglés; Axy, quien sabe de todo un poco y nuestro Editor, quien, quien... bueno, algún día aprenderá a traducir algún idioma.

¡Amigos Venezolanos! Sigan enviándonos sus trucos, dudas y sugerencias al número de Fax de Revista Club Nintendo: (582) 261 01 55 ¡Más fácil y más rápido!

Hola amigos de la mejor revista de videojuegos, quiero preguntarles si el Nintendo 64 trae el adaptador RF Switch y el convertidor RF y también quiero saber si habrá un cartucho adaptador para poner los cartuchos de Game Boy, como sucedió en el Super Nintendo.

MARCELO URIBE HERNANDEZ

Los primeros adaptadores que mencionas los tienes que comprar por separado al adquirir tu Nintendo 64, ya que NOA decidió no incluirlos en ningún paquete. Ahora, acerca del adaptador de Game Boy para el Nintendo 64, te podemos decir que el adaptador que mostramos hace tiempo en nuestro reporte del Space World y que se vende con el juego de Pokémon Stadium tiene una función muy similar a la del Super Game Boy, pues además de sacar los datos de tu juego de Game Boy Pokémon, gracias a este adaptador también puedes jugar Pokémon en tu Nintendo 64. No sabemos si en un futuro, la gente de Nintendo vaya a lanzar un cartucho, que en conjunto al adaptador mencionado sirva de emulador y puedas jugar los juegos del Game Boy (¿y del Game Boy Color?) en tu Nintendo 64, pero tenemos que recordar que de Nintendo nos podemos esperar todo y que se ha demostrado que este adaptador lo puede hacer.

Club Nintendo: ¿Para qué sirve el Memory Pak y el Rumble Pak?

JONATHAN SALTARIN

Estos accesorios te permiten grabar los datos de tu juego (como records, configuraciones de botones, etc.) y permitir que el control vibre en ciertas ocasiones (y con algunos juegos) respectivamente. En ambos casos, ellos se conectan en la parte inferior de los controles del Nintendo 64.

Mi nombre es Jorge, tengo 15 años y soy un fiel seguidor de su fantástica revista. Por lo mismo me he tomado la libertad de escribirles por tercera vez (espero que no les moleste) para comentarles qué es lo que pienso de Revista Club Nintendo: "Yo creo que Club Nintendo es la mejor revista de videojuegos que existe y existirá en este planeta... ¿Por qué? Pues por sus excelentes fotos, las cuales son mejores en cada edición; por su humor, el cual ha sabido mantenerse muy bien a través del tiempo; por su actualidad, la cual nos mantiene informados mes a mes; por sus trucos, los cuales son únicos y muy buenos; por su lenguaje, el cual es muy divertido y claro; por su trato para con los lectores, ya que realmente nos hacen sentir como "amigos" y por lo más importante de la revista: La Calidad". Pero bueno, basta de halagos y vamos al grano: En una edición anterior, Ace menciona que una vez que logras sacar a T.T. en el juego DDKR, al final aparece una nueva lista de tiempos más difícil que la anterior. Al comprobarlo me di cuenta que esto era cierto, así que me puse en campaña para superarlos, y lo logré, pero después observé que no ocurría nada fuera de lo normal. ¿Estos tiempos son un desafío para superarlos por parte de los programadores y nada más o dan acceso a algún truco especial? Esto lo pregunto porque, si se dan cuenta, en el Sound Test (JUKEBOX), el tema musical #12 no aparece en ninguna parte del juego.

JORGE M. SUAREZ

Gracias amigo por la confianza que has depositado en nosotros, comentarios como estos siempre serán bienvenidos... Bueno, con respecto a tu pregunta, tenemos decirte que los tiempos son solamente un desafío final (y personal) del juego...
Existían muchos rumores (especialmente en Internet) que decían que si uno terminaba el juego con todos los "mistery times" podía obtener un cheat code que aumentaba la velocidad de los personajes (de hecho, Ace venció todos esos tiempos con los vehículos predeterminados de cada pista (con TT o Drumstick) y ha estado, desde hace tiempo, tratando de vencerlos con los otros vehículos y usando a otros personajes... sin tener éxito alguno).

¿Cómo están mis queridos profesores del mundo Nintendo?. Espero que muy bien, ya que yo quisiera saber si existen trucos en el juego Snow Bros. Jr. de Game Boy y si ustedes me los pueden dar a conocer, mediante su prestigiosa revista.

DIEGO TAPIA

Gracias por los halagos. Aquí van los trucos solicitados: Existe un truco para ser invencible y uno para escoger escena, ambos se ejecutan en la pantalla de Título, el primero se hace presionando izquierda, abajo, A y B (al mismo tiempo) y luego Start, y el segundo se hace presionando arriba, select y B (al mismo tiempo) y luego START.

Quiero preguntarles si ustedes saben qué significan las iniciales EAD que aparecen en el juego 1080° Snowboarding. Ellas aparecen en los récords cuando el juego es nuevo.

JUAN REYES

Estas iniciales corresponden a "Entertainment Analysis and Development" el cual es un departamento especial dentro de Nintendo Japón y que, como su nombre lo dice, se dedica a analizar y a desarrollar software para el Nintendo 64. Lo podríamos considerar como el Super Mario Club, pero porfesional, ya que el Super Mario Club está formado en su mayor parte por videojugadores aficionados. Otro juego en el que aparecen estas iniciales es F-Zero X. De hecho, ahí existe un personaje con ese nombre (Mr. EAD).

La Chica de Mega Man X les escribe nuevamente para darles dolores de cabeza ¡Qué malvada soy! Pero, comprendan, no pararé de escribirles hasta que se dignen en contestarme, porque la chica de Mega Man X no se rinde ante nada. ¡¡¡Las preguntas, las preguntas!!!: 1.- El Juego de Megaman X ¿Cuándo lo veremos? ¿Cómo se va a llamar? (Para N64) 2.- El creador del héroe azul ¿Cómo se llama? 3.- Los Mangas ¿Existen las películas o no? 4.- Diíganme todos los nombres de los pilotos a quienes les gusta MMX (o sólo MM) 5.- Aclárenme eso de Zero en MM7. Uds. en una edición anterior dijeron: "...así como los consejos de Zero (si es que lo puedes encontrar)" 6.- ¿Por qué fue primero MMX y luego MM7? Se despide

STEFFANE MARIN R.
(La chica de Mega Man X)

Las respuestas, ¡no te exaltes!... Bueno, aquí si que tenemos una fanática de Mega Man (Rockman para los que somos más exigentes), bueno, vamos con las respuestas: 1.- Lamentablemente no hay proyecto (aún) de un juego para N64 de este extraordinario personaje... Pero no te preocupes, Capcom ha comenzado a hacer proyectos para esta consola, así que, tal vez, pronto veremos a Megaman en un nuevo juego. 2.- A decir verdad, investigando por ahí, Rockman (o Megaman) siempre aparece como creación de CAPCOM, no de una persona en particular, aunque si te debemos mencionar que existen algunos mangas creados por Shigeto Ikehara. 3.- Existen mangas, como ya te hemos dicho, muy interesantes, tanto para la historia de Rockman (Megaman) como para la historia de Rockman X (Megaman X), estos últimos permiten conocer la historia de Zero a profundidad (al igual que la historia de esos juegos que Capcom nunca llevó a Nintendo). Con respecto a si existen películas, al parecer no hay, tampoco hay serie de anime, aunque si hay una serie de dibujos animados americanos que si llegó a nuestro país (aunque, a nuestro parecer, fue demasiado americanizada). 4.- A ver... con respecto a Ace te podemos decir que él es un verdadero fanático de estos juegos, en especial los de SNES (MMX-MMX2-MMX3-MM7); Ryo, por su parte, también ha jugado a estos títulos pero no podríamos decirte con certeza si le gusta tanto como a Ace o no. 5.- Eso fue un lamentable error de redacción (bueno, los aviones se caen... ¿por qué no nosotros?), lo que debió haber aparecido escrito allí no era ZERO sino PROTOMAN (un gran error de nuestro Editor). 6.- MMX surgió con la idea de cambiar a Mega Man en su salto al Super Nintendo. Es cierto que tuvo el éxito que se esperaba, sin embargo los fanáticos de la serie original querían ver como Megaman peleaba una vez más contra Willy y sus robots, por lo cual CAPCOM decidió lanzar un nuevo juego de esta serie para el SNES, después de MMX. ¡Uf!, bastante largas las preguntas y bastante largas las respuestas, pero vale la pena contestar preguntas tan interesantes como éstas.

Querida revista Club Nintendo. Quisiera que en todas las revistas saliera una sección para Game Boy porque hay veces que la revista no la trae. También me podrían decir los PASSWORDS del juego KNIGHT QUEST para Game Boy.

NELSON HECTOR GUTIERREZ

Tenemos un par de passwords interesantes para ese juego, el primero te llevará a un nivel bastante adelantado con suficiente HP como para sobrevivir: el password es JMMxxxxxxxxx y llena el resto de espacios con x, el segundo te llevará al último nivel, el password es: (reloj de arena)n7nBdc!ZcSHhhn. Esperamos te sean de gran utilidad. Por cierto, la sección de Game Boy volverá ahora con la salida del Game Boy Color...

Hola amigos de la mejor revista. Lo que deseo consultarles es si el genial juego Zelda (para Nintendo 64) será tan fácil como Banjo-Kazooie, ya que de ser positiva la respuesta, no valdría la pena comprarlo, para que me dure mucho menos de una semana.

ORLANDO HONORATO

La verdad de las cosas es que este título promete mucho en todos sus sentidos (tal y como lo leerás en el Previo de esta edición). Lo que si te podemos asegurar es la diversión que él te proporcionará durará por mucho rato y que no quedarás para nada disconforme con él.

Estimados amigos de Revista Club Nintendo: Me llamo Román y tengo 13 años, tengo un Nintendo 64 y me gustaría saber trucos para el juego: "Bust-A-Move 2: Arcade Edition", si no es mucha la molestia. ¡Ah! también quiero darles muchas gracias por el trabajo que hacen mes a mes en su revista.

ROMAN SANCHEZ

¡Por supuesto que te daremos un truco! no hay muchos pero ahí va uno: En la pantalla de "Press Start" presiona L, arriba, R, abajo. Este truco es para algo muy interesante y que es... mejor te dejamos a ti y a los demás lectores el trabajo de averiguar para qué sirve este truco... ¡buena suerte, amigo!.

Hola amigos de la mejor revista a nivel mundial, aparte de darles mis felicitaciones, quisiera que me contestaran este par de preguntas: 1.- ¿Adonde están los 3 spell books en el juego "Banjo-Kazooie"?
2.- ¿Cómo se gana la estrella "Somewhere over the rainbow" en el juego Super Mario 64?, ya que es la única que me falta.

PABLO ZAGAL

Aunque seguramente en una próxima revista te daremos la ubicación más detallada de los spell's books, aquí te daremos un adelanto de donde debes buscar... (jeje, para que veas cuan malos podemos ser, no, lo que pasa es que, a nuestro parecer, este tipo de trucos se hacen más divertido cuando uno los encuentra). El primer libro lo debes buscar en Grutilda's Lair. (PISTA: Transfórmate en cocodrilo en Bubble Gloop Swamp). El segundo libro está cerca de BRENTILDA en MAD MONSTER MANSION. (PISTA: Transfórmate en Calabaza). El tercer libro lo encuentras después de subir el agua hasta el 3er nivel, luego ve a la puerta de las 460 notas y ve a "Rusty Bucket Bay area" (PISTA: busca una escalera). Con respecto a la estrella, te podemos decir que esta se obtiene después de hablar con la bomba que te abre el cañón (está sobre el laberinto de monedas). Después de eso, sube hasta llegar al barco con alas donde encontrarás el cañón, con él dispárate hacia el arcoiris redondo y golpea el bloque amarillo que es donde está la estrella.

¡Hola fanáticos amigos de la mejor revista! Por favor, necesito el password para el Nivel 5 del Quake de 64, si me lo pueden dar. De antemano muchas gracias y por toda la información que nos ofrecen con su revista. Adiós.

CARLOS ESPINA

¡Claro amigo! El password para el nivel 5 de este juego es: TQR5 NYCN ZZBK 1YZR. ¡Suerte con este nivel que no es nada fácil!

Tengo una duda sobre el juego Blitz, quiero saber si se puede jugar con mas personajes de lo normal, ya que no me gustan los que salen habitualmente, ¿saben uds. si hay algún truco para hacerlo?. Ah, también quería decirles, que me gustó mucho el Bomberman 64, es a mi gusto el mejor juego que han sacado para el Nintendo 64. Bueno, gracias por escuchar mis preguntas y comentarios... adiós, y gracias por la gran labor que hacen!.

DANIEL MENDIETA

¡Muchas gracias por tus felicitaciones amigo! Esto es un trabajo que a todos nos gusta hacer, y mas aún si a uds. los lectores también les gusta. Bueno, con respecto a tu pregunta déjanos decirte que hay muchas posibilidades ante el truco que pides, algunas de ellas son:
Entra las iniciales y los códigos:
Demon Shinok Shinok 8337
Raiden Raiden 3691
Brain Brain 1111
John Root Root 6000
entre muchos, pero esos al menos son muy interesantes, te recomendamos que los pruebes todos... Sobre tu comentario de Bomberman 64, también lo encontramos un MUY buen juego para la maravilla de Nintendo, tal vez uno de los mejores por la calidad que combina las cualidades de muchos otros juegos de este consola.

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
BOMBERMAN HERO (Nintendo 64)	Maniac Mode...	Ingresa 4622
BOMBERMAN HERO (Nintendo 64)	Bonus Versus Level...	Ingresa 5656
BOMBERMAN HERO (Nintendo 64)	Bonus Battle Level...	Ingresa 4989
DEADLY ARTS (Nintendo 64)	Reiji...	En la pantalla del título presiona A, B, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA.
DEADLY ARTS (Nintendo 64)	Gouriki...	En la pantalla del título presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DEReCHA, IZQUIERDA, DERECHA, A, B.
IGGY'S RECKIN BALLS (Nintendo 64)	Poder jugar en todas las pistas...	En la pantalla del título presiona R y Z e ingresa el password THEUNIVERSE

previo

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Por fin... Para el mundo de los videojuegos y en especial para los poseedores de Nintendo 64, este mes es muy especial, si no es que es el más especial en la historia de Nintendo, porque la aventura que ya tuvo lugar para el NES, Super NES y Game Boy continúa; porque aquellos parajes de Hyrule que Shigeru Miyamoto plasmó con gran maestría para esos sistemas pequeños, ahora cobran vida en la plataforma más poderosa de la actualidad. La batalla entre Link y Ganon aún no termina... porque la leyenda de la Trifuerza aún existe... porque la princesa Zelda aún vive... porque ya está aquí The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Nintendo

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

RP

Desarrollado por Nintendo Co. Ltd.

256 megabits

Memoria

Aventura

Categoría

Noviembre 23 1998

Fecha de Salida

Después de varios retrasos, ahora ya podremos disfrutar de la continuación de la clásica saga de The Legend of Zelda, pero ahora en 3D y sólo para el N64. Desde que se anunció la salida de este título hace ya un buen tiempo, éste ha sido el juego más esperado y para aquellos que se les quemaban los dedos por probar esta excelente aventura, la espera ya ha terminado.

Ya hemos hablado muchas veces de este juego y también hemos publicado algunas fotos... así que en este último previo de Ocarina of Time te mostramos las más recientes imágenes que tenemos... ¡claro, no podíamos dejar de mantenerte informado de este súper título!

© 1998 Nintendo.

Ya están establecidas las funciones de los botones. De hecho, como lo puedes ver en las fotos, las acciones que Link realiza con el botón B ya están traducidas al inglés. Algo interesante de esas funciones, es que cambian dependiendo de lo que tengas que hacer, por ejemplo, cuando levantas una bomba la acción será Drop y al lanzarla cambiará a Throw. De está forma la función de los botones no se vuelve tan complicada; cuando nosotros lo jugamos en el E3, se nos hizo bastante raro que con un sólo botón realizaras distintas acciones (parecía complejo), pero al momento de la acción es muy sencillo este mecanismo.

Siguiendo con el tema de los botones, en los de la unidad C tienes armas e ítems y al presionar alguno de éstos, los puedes usar con el botón A. El botón Z, al parecer tiene un par de funciones, pero la que conocemos es que al dejarlo presionado aparecerá una mira para apuntarle al enemigo y así realizar ataques más precisos en caso de ser necesario.

Los cinemas en tiempo real son más de los que habíamos visto y la calidad es incomparable a lo que ya se había visto para este sistema.

Aquí vemos cómo Link está apunto de enfrentar a un enemigo que utiliza el fuego para atacar. Como puedes ver, primero hay una toma de cerca del enemigo y de Link y después comienza la batalla.

Durante tu recorrido tendrás la oportunidad de incrementar tus ítems, rupias, bombas, energía, etc., por medio de minijuegos o Bonus. Aquí vemos uno de tantos que hay, donde Link deberá disparar flechas a los blancos, si les da en el centro ganará más puntos; al parecer lo que hace más difícil esto, es que vas montado a caballo, lo cual complica la precisión de tus disparos.

Lo impresionante es la gran cantidad de movimientos que posee Link. Cargar bombas, usar el arco y la flecha, correr, saltar, colgarse de las rejas o de las salientes de los pisos, nadar, cruzar abismos con la ayuda del ítem del gancho y usar la espada por supuesto, entre otros más. Al cierre de esta edición, no sabíamos si necesitarás algún objeto especial para realizar ciertos movimientos básicos, pues, si recuerdas, la primera ve que Link saltó fue en: The Adventure of Link de NES y después en Link's Aweking de GB, pero para poder hacerlo en éste último necesitabas el ítem de la pluma (en el de NES no necesitabas nada, aunque para hacer un salto más alto debías activar el hechizo Jump). Tampoco alcanzamos a averiguar si tendrás disponibles todos los movimientos desde el principio o si los puedas usar todos en una escena (obviamente algunos quedarían fuera, como nadar en donde no hay agua), pero ojalá no sea como en Banjo-Kazooie, que no podías usar algunos movimientos, que serían útiles en ciertas escenas, sólo porque no tenías las plataformas de colores.

Además, Link tiene una especie de movimiento con el cual esquivas a tus enemigos pasándote de lado a lado. No sabemos si catalogarlo de movimiento especial o básico.

Link aún conserva el ataque que tenía en A Link to the Past y en Link's Aweking, que consistía en dejar presionado el botón A y al soltarlo realizaba un ataque devastador, sólo que ahora son dos tipos diferentes de ataque dependiendo el tiempo que dejes presionado el botón. Cuando el ataque es mediano, será de color azul y no causará mucho daño y cuando ejecutes el fuerte, será de color rojo; también influirá la barra de poder espiritual, la cual se va desgastando al usar estos ataques o alguna otra magia.

No podía faltar la Hada que te llena tu energía.

Al parecer, existe un momento en el pasado donde

la princesa Zelda le comenta a Link las

terribles ambiciones de Gannon y se proponen

proteger la Trifuerza para que este villano no se apodere de ella.

Según cuenta el señor Miyamoto, el juego tiene alrededor de 40 ó 60 enemigos, 8 calabozos y 4 ó 5 minijuegos. Es probable que el juego cuente con varios finales dependiendo de lo que hagas durante el mismo, pero esto lo dejaremos bajo confirmación, así es que si lo juegas rápido, no podrás...

Ya se dieron a conocer los nombres y las características de varios personajes que tendrán parte importante en la historia, como un enemigo que se llama Poh, quien sale de las tumbas y que para derrotarlo y obtener ítems, deberás resolver varios acertijos. También aparece un nuevo personaje llamado Sheik, quien toca un arpa que encierra muchos misterios. El proviene de la familia Shika. Si él toca su arpa y Link su ocarina al mismo tiempo, las puertas de las tierras sagradas se abrirán.

También nos enteramos de unos datos muy curiosos: El caballo que monta Link proviene de una granja llamada Ron-Ron y ahí viven dos señores y una niña. Uno se llama Taron y es el dueño de la granja, es una persona muy tranquila y bastante floja.

Normalmente se desentiende de las obligaciones que tiene en la granja y su tiempo libre lo utiliza para dormir. Su platillo favorito son los hongos y odia a las tortugas. Maron es la hija de Taron, tiene un carácter distintivo al de su padre, pues es muy trabajadora y le gusta mucho cantar. Ingo es el encargado de la granja y su principal característica es que es muy enojón, aunque en el fondo es una buena persona. Cabe mencionar que tanto gráficamente como en carácter, Taron e Ingo son muy parecidos a Mario y a Luigi (¿o por qué crees que a Taron le gustan los hongos y le desagradan las tortugas?). Algo interesante es que Maron es muy similar a Marin, de Link's Aweking, de hecho, el padre de Marin se llama Tarin y aquí el padre de Maron se llama Taron, raro, ¿no? A estos personajes Link los encuentra cuando es niño, pero hay una parte del juego en donde debe regresar a la granja cuando es grande y cuando esto sucede los personajes también cambian físicamente, como Ingo, que se ve más serio y más viejo, es más, hasta hace que apuestes con él en una carrera. Con esto podemos ver lo complejo que será viajar en el tiempo con tu Ocarina.

Como puedes darte cuenta, Ocarina of Time tiene elementos que lo harán más variado y diferente a otros títulos de aventura y promete ser el mejor título que se haya programado. Con todo lo que te acabamos de comentar, ¿te imaginas lo que será este título en combinación con el Disk Drive o con un reloj para hacerlo en tiempo real?. Pero mejor no nos adelantaremos. Pues ya no hay más que decir y sólo nos queda esperar tus comentarios después de que vivas la nueva aventura de Link en The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

¿Qué hay dentro de...?

LA GUIA ESRB PARA JUEGOS

Tal vez, después de comprar un juego, abrir el paquete, botar la caja, disfrutar el juego y tratar de pegar la caja en la pared o rescatarla del basurero, te hayas dado cuenta de que existe un cuadro en blanco y negro con una especie de calificación (en el caso de los juegos de N64 en la esquina inferior derecha, en la de los juegos de GB en la parte inferior, pero varía dependiendo del diseño de la caja). Este pequeño cuadro representa una calificación acorde a la edad del videojugador y de acuerdo al contenido del cartucho en el que ésta se encuentra. Todos los videojugadores que estamos en este mundo desde antes de 1993, recordamos lo que sucedía cuando no existían las calificaciones que ahora traen los juegos de video. En el mercado se lanzaban títulos de contenido fuerte y los padres comenzaban a quejarse de manera indiscriminada, sobre todo por los juegos de Arcade. Sin embargo, cuando este problema comenzó a llegar a niveles tan importantes, que hasta los congresistas norteamericanos llevaron el problema -precisamente- al Congreso, fue con la salida del juego para Arcade de "Mortal Kombat" a principios del 93, ya que su salida en sistemas caseros -incluyendo el SNES- era inminente.

Hay que recordar que en ese entonces Nintendo tenía la política de evitar al máximo la violencia y el trato "sexista" en los videojuegos. Claros ejemplos de esta actitud fueron las conversiones de Mortal Kombat al SNES y al GB y la intención (al principio) de ponerle unas mallas a Cammy al anunciarse la versión de Super Street Fighter II para SNES, en los dos sistemas.

Ambas eran unas posturas contrarias, pero igual de polémicas. ¿Es acaso permisible que un juego, donde al vencer a tu oponente le puedas arrancar la cabeza o el corazón, llegue tan fácilmente a manos infantiles como el caso de Mortal Kombat para otras consolas? ¿Tiene Nintendo el derecho de editar los juegos, evitando que el producto original llegue a los videojugadores? Este asunto siguió siendo muy polémico hasta que se anunció la salida del Mortal Kombat II (Septiembre del 94, 24 Megas) para el SNES, pues este título vendría con todos sus movimientos originales, incluyendo los famosos "Fatalities" sin editar y con la reglamentaria dotación de sangre de los rivales al ser golpeados.

Este juego marcó un cambio en la actitud de Nintendo. Sin embargo, para que este juego pudiera ser vendido, se incluyó la leyenda de "Para su venta a mayores de 18 años" en la caja del juego. Este caso, junto con el del juego de Lethal Enforcers de Konami (Enero del 94, 16 Megas) fueron los primeros que se recuerdan antes de que existiera un sistema de calificación del contenido de los juegos en forma oficial.

En fin, a raíz de toda la polémica generada por el contenido violento de los videojuegos y las presiones de grupos políticos y organizaciones familiares, se creó en ese mismo 1994 la ESRB (Entertainment Software Rating Board), la cual trabaja de forma independiente a las compañías productoras de videojuegos y se encarga de calificar el contenido de los videojuegos, lo cual lo ha venido haciendo desde finales del 94 hasta la fecha. Las formas en las que esta compañía califica los juegos, es a través de sus analistas, los cuales aplican los criterios que la ESRB ha creado para los juegos y que más adelante veremos.

El primer juego para cualquier sistema de Nintendo que tuvo la calificación de la ESRB fue Kid Klown in Crazy Chase para SNES de Kemco en Septiembre de 1994 con un K-A (Kids to Adults).

A partir de ese momento, los juegos para los sistemas de Nintendo han aparecido prácticamente sin ningún tipo de restricciones por parte de Nintendo (sólo la cuestión de temas "Adultos" todavía no es permitida por Nintendo), pero sí calificados por la asociación antes mencionada.

La intención de la ESRB no ha sido la de restringir la venta de estos juegos según sus calificaciones, sino servir de ayuda a los padres, quienes estén interesados en saber cuál es el contenido del videojuego antes de que ellos lo compren o los arrienden para sus hijos. Cabe señalar que esta calificaciones no se limitan a los juegos de Nintendo, sino a cualquier juego "Interactivo" para cualquier plataforma o PC.

La ESRB ha dividido en seis las categorías principales en lo que es la calificación de los juegos; estas categorías son las que mencionamos a continuación.

Early Chilhood (Niños) El contenido es ideal para Niños de 3 años en adelante y normalmente estos juegos son educativos y muy básicos.

Teen (Jóvenes) De 13 años en adelante. En esta área se encuentran los juegos de acción y de combate de violencia ligera y casi sin sangre como GoldenEye 007.

Everyone (Todo Público) Para videojugadores de 6 años en adelante, esta clasificación antes llamada Kids to Adults (K-A), es en la que están la mayoría de los juegos que puedes encontrar a la venta de los géneros como deportes, Puzzles y acción.

Adults (Adultos) Estos juegos son para jugadores de 18 años en adelante y en esta clasificación puedes encontrar todo tipo de juegos con mucha violencia, mucha sangre, alto contenido sexual, palabras obscenas y otras monerías; Nintendo ha evitado que entre sus sistemas existan estos juegos, ya que están hechos para el entretenimiento familiar. De hecho, esta categoría es inexistente dentro de los juegos de Nintendo.

Mature (Audiencia madura) De 17 años en adelante, aquí se ubican los juegos violentos, con sangre o muy poco contenido sexual, entre estos se encuentran juegos como Hexen, Quake.

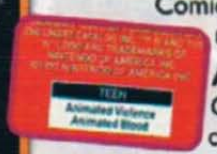
Rating Pending (Categoría pendiente). Este escudo es para todo aquel juego que salió a la venta antes de ser clasificado o que aún no pasa por ese proceso. En el caso de los juegos de Nintendo, casi todos los títulos que aparecieron antes de Septiembre del 94 entran dentro de las 3 primeras categorías.

Esta no es la única información que encontrarás de la ESRB al comprar un juego, pues en la parte de atrás de la caja (en la parte baja, dependiendo el diseño, lo puedes encontrar a la izquierda o la derecha) existen lo que ellos llaman las descripciones. Esto es información más de tallada del contenido del videojuego. Ve cuales son estas descripciones y una ligera descripción de ellas.

Mild Animated Violence (Violencia animada ligera)
Contiene violencia al estilo animación, con situaciones peligrosas como ponerle a alguien un cartucho de dinamita en la boca (como en los Looney Tons), ya sabes, no es una violencia muy "fuerte" y no tiene sangre.

Mild Realistic Violence (Violencia realista ligera)
Esta sí tiene sangre y tiene situaciones peligrosas con detalle fotográfico.

Comic Mischief (Comicidad maliciosa)
Comicidad vulgar de risas grabadas o cosas nada gratas al estilo Earthworm Jim.



Animated Violence (Violencia animada)
Contiene situaciones agresivas en las cuales participen personajes animados, como en cualquier juego de peleas.

Realistic Violence (Violencia realista)
Ya sabes, es toda aquella con imágenes fotográficas o similares que tengan violencia (Mortal Kombat es el perfecto ejemplo).

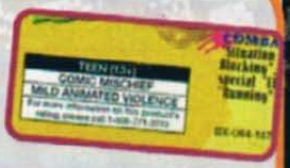
Animated Blood and Gore (Sangre animada con "destripamiento")
Es toda aquella escena de mutilación, decapitación o similares, con sangre pero animada (tipo caricatura). ¿Te suena el nombre de Doom?

Realistic Blood and Gore (Sangre y "destripamiento" realista)
Tripas y mutilaciones. Escenas hechas de fotos o dibujos que parezcan reales.

Animated Blood (Sangre animada)
Los típicos chorros de sangre o similar, pero caricaturizada.

Realistic Blood (Sangre realista)
Escenas con representación de sangre en una forma muy realista.

Suggestive Themes (Temas sugestivos)
Con referencias a temas sugestivos, sugiriendo alguna situación sin que llegue a ser explícita.



Mature Sexual Themes (Temas sexuales)
Esto no lo veremos definitivamente en las consolas de Nintendo. Contiene temas provocativos con algunos desnudos de cuerpos humanos, ya sean animados o reales.

Strong Sexual Content (Temas de muy fuerte contenido Sexual)
Es toda aquella imagen o, comentario similar a los que se ven en las revistas que venden en bolsita. Tiene descripciones de sexo y desnudos; sean animados o realistas.

Mild Language (Lenguaje fuerte)
Por lo general utilizan palabras como "Maldición" o "Diablos".

Strong Language (Lenguaje de adultos o con obscenidades)
Este lenguaje utiliza palabras de 4 a 6 letras de forma ofensiva.

Gaming (de Juego) Llámese Pokar, Veintiuno, Ruleta, Blackjack u otro en el que tengas que apostar.

Use of Tabacco and Alcohol (Uso de Tabaco y Alcohol)
El producto trae imágenes de personas fumando o tomando alcohol.

Use of Drugs (Uso de drogas)
Con imágenes de gente drogándose o similar.

Informational (De información)
Como su nombre lo dice, esto contiene datos o material de referencia.

Edutainment (Educacional y Entretenimiento)
Quizá el género menos comercial. Estos productos enseñan al usuario habilidades o refuerzan las enseñanzas de la escuela, lo único malo de estos artículos es que es muy raro que diviertan... qué lástima ¿no?

Some Adult Assistance May be Needed (Se puede necesitar asistencia de adultos) Esto es normalmente para los programas dirigidos a pequeños usuarios.

Bien, ahora que se está poniendo de moda por vigésima quinta ocasión el tema de la violencia en los videojuegos de Arcade y caseros, es necesario que sepan algunos de nuestros "brillantes" representantes ante el poder ejecutivo, que existen ya algunas calificaciones sobre el contenido de los videojuegos caseros, otorgadas por organismos no lucrativos (y no fanáticos...). Esto es para que lo tomen en cuenta si es que logran progresar otra iniciativa (y que como rumor llegó a nuestros oídos) en la que agentes de aduana (la más "indicada" para este trabajo, según hemos visto en los últimos años) calificarían el contenido de los juegos Arcade y caseros que ingresan al país y ellos determinarían cuáles serían los temas "adecuados" para nuestra salud mental. Parece mentira que se preocupen más en restringir la violencia en los videojuegos y no la que existe a diario en las calles de ciudades importantes de nuestro país, pero así son las cosas. Sería bueno, entonces, que estas personas, si piensan echar a andar esta medida, tomen en cuenta las calificaciones ya existentes y que aquí presentamos ¿no crees? Este más bien parece tema del mes que "Que hay dentro de...?" pero ese no era el fin... a menos que tengas algo que decir al respecto.

tips de Banjo-Kazooie

click clock wood

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

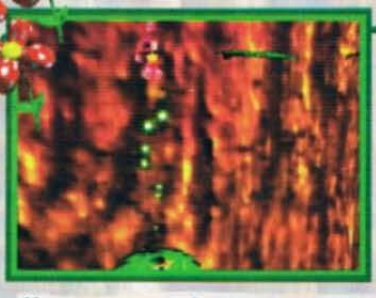
- 10 Piezas de rompecabezas
- 100 Notas musicales
- 2 Contenedores de miel
- 5 Jinjos
- 5 Switch
- 23 Mumbo Tokens
- La cabaña de Mumbo

La casa de Mumbo

Del inicio sube al árbol y camina alrededor de él hacia la izquierda, pasa debajo de un arco que forma una subida y enfrente del hoyo de donde sale el pajarraco que te ataca, usa la desviación para alcanzar las botas y poder pasar sobre las espinas sin que pierdas energía. Dentro, Mumbo te convertirá en abejorro lo que será muy útil para alcanzar los lugares más altos del enorme árbol. Además, convertido en este insecto, puedes posarte sobre las plantas carnívoras sin ningún problema.

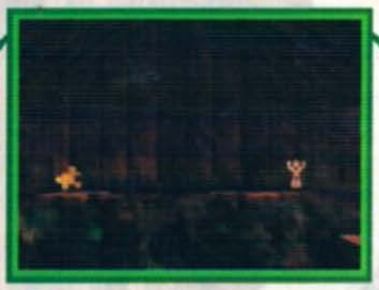
Las 10 piezas de rompecabezas

1. En la estación de primavera, haz que Mumbo te convierta en abejorro y vuela hacia la parte más alta del nivel. Busca alrededor de éste el pedazo de madera, donde está la pieza en la boca de la planta carnívora.



2. En verano sube de nuevo al árbol y camina hacia la izquierda para que luego te encamines por la pequeña rampa y de ahí saltes a la derecha y llegues a una hoja..Continúa saltando hacia la derecha, de hoja en hoja (vas a usar un disco verde para saltar más alto), hasta que llegues a una rama donde está la pieza.

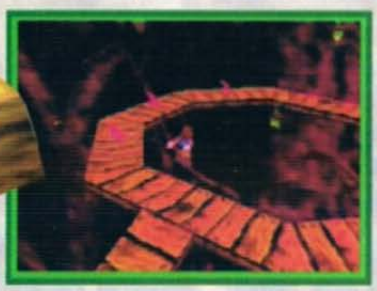
3. Continúa subiendo por el árbol y cuando llegues a la altura donde está el panal de abejas, sube a éste y cae de punta sobre el cuadro del techo. Dentro tienes que eliminar a todas las abejas antes de que ellas acaben contigo y si sobrevives a su ataque, obtendrás la pieza. Si usas las plumas doradas te será más fácil eliminarlas, pues sólo te tienes que quedar parado.



4 En verano, sube hasta la casa que se está construyendo y en su interior está la pieza. Tienes que moverte por el piso que aún no se acaba de construir.

5 En otoño ayuda a la ardilla que vive en el árbol (muy arriba por cierto) a conseguir 6 bellotas más para que complete sus reservas. Hay una en la casa de la ardilla sobre la repisa de arriba.

Si sigues la rampa de madera que sube hacia la izquierda de donde está la ardilla llegarás a una ventana; rómpela y dentro hay otra bellota. Ahora sigue la rampa que va hacia abajo a la derecha de la ardilla y encontrarás 2 bellotas. Usando la rampa enfrente de la ardilla, hay dos más en el círculo que forma el piso de madera.



6 Sigue subiendo por el árbol hasta que llegues a la parte más alta de éste. Dentro de este cuarto, detrás de la rama del centro está la pieza.

7 Si en verano ayudas al castor a quitar la piedra de la entrada de su madriguera con un picotazo, en otoño recibirás una pieza de él si entras en su casa.

En primavera tienes que sembrar cinco huevos en el hoyo de tierra, cerca de donde está el toro. Si vas en el verano a ver a la planta, te encontrarás con Gobi; cáele de punta en su joroba para que escupa agua y la planta crezca. Repite la misma acción en otoño y saldrá una pieza de rompecabezas de la planta. Sube al panal y baja desde éste para tomar la pieza.

En verano busca varias orugas y dáselas al águila que surgió del huevo roto. Repite la operación en otoño y para invierno el águila será lo suficientemente grande para volar y te dará una pieza de rompecabezas.

Las orugas las encuentras en el verano:

1. Enfrente de la entrada del nivel, al pie del árbol.
2. Enfrente de la madriguera del castor hay un tronco, del otro lado de éste.
3. Desde el inicio y yendo hacia la derecha por donde estaba el agua, después de la zona de la madriguera de Gnawty, hay un pedazo de tierra junto a una planta carnívora.
4. En la orilla que separa a la zona donde está Mumbo y donde pasta el toro.
5. Junto a la cabaña de Mumbo.
6. En las primeras ramas, las cuales están sobre la casa de Mumbo.
7. En las ramas que se encuentran frente a la casa que se está construyendo.
8. En las rampas enfrente de donde está la ardilla. Baja por la rampa de la derecha.

Las orugas de otoño se localizan:

1. Sobre la pila de hojas que está hacia la derecha de la entrada al nivel.
2. En el arco que sirve de separación entre la sección de la entrada al nivel y la sección de la madriguera del castor.
3. Donde está el toro, en la pila de hojas de la derecha.
4. En la división entre el toro y Mumbo.
5. Alrededor del árbol, en la desviación que te lleva a la casa de Mumbo.
6. Dentro de la cabaña de Mumbo.
7. En las ramas sobre la casa de Mumbo.
8. Sobre el panal de las abejas.
9. Dentro del panal de las abejas.
10. En la plataforma debajo de la casa a medio construir.
11. En la casa de la ardilla sobre la mesa.
12. En el nido del águila.
13. En las plataformas que están más adelante del nido del águila.
10. Rescata a todos los Jinjos.

9 En primavera rompe el huevo del nido de águila que está casi en la cima del árbol.

Los 5 Jinjos

Morado: Dentro del panal de las abejas. Necesitas estar convertido en abejorro para entrar.

Verde: En primavera, sube hasta la parte de arriba del árbol y cuando llegues a la puerta que te lleva a un cuarto lleno de raíces, enfrente de ella está una planta carnívora con el Jinjo verde en su boca.

Amarillo: Si caminas siguiendo la pared de la izquierda desde la entrada, podrás rescatar al Jinjo que está escondido entre la hierba.

Naranja: En otoño, sobre una de las pilas de hojas cercana al toro.

Azul: En invierno, sobre el techo de la casa de Mumbo.

Los 2 contenedores de Miel

1. En invierno sube hasta donde está la casa de la ardilla y vuela usando el disco rojo que está cerca de aquí. Vuela hacia la ventana de la parte de arriba (donde encuentras una bellota en otoño) y rompe el cristal con el pico de Kazooie. Dentro está el contenedor y un par de enemigos.

2. El otro también se encuentra en invierno y tienes que entrar a la casa del castor. Desafortunadamente tienes que hacerlo nadando por el agua congelada lo más rápido posible. Te recomendamos intentarlo hasta que tengas todo lo de este nivel.

Los switches

1. El switch que te da acceso a la primavera está enfrente del puente que conduce a otoño.

2. En primavera sube por el árbol y cuando llegues a la casa de la ardilla verás el switch de verano enfrente de la entrada.

3. En verano camina hacia la zona donde está el castor y sigue caminando hacia adelante, hasta que llegues al final del río. Frente del agujero de donde sale un pajarraco, está el switch de otoño.

4. En otoño enfrente del nido de Eyrie está el switch que abre la última estación.

5. El switch con la cara de Gruntilda lo encuentras en invierno, y está sobre la plataforma a la que llegas usando las hojas del árbol en las estaciones anteriores. Elimina al muñeco de nieve y después activa el switch. La pieza saldrá en el árbol enfrente de la entrada del nivel, en la parte de arriba, por lo que tendrás que convertirte en abejorro para alcanzarla.

Los 23 Mumbo tokens

Primavera:

1. A la derecha de la entrada, sobre la planta carnívora.
2. Viniendo de la zona donde está Gnawty y yendo hacia la zona donde está el toro, a la izquierda del arco de entrada, hay una planta carnívora con un Mumbo token en su boca.
3. En la zona de espinas enfrente de la casa de Mumbo.
4. En las ramas que están sobre la casa de Mumbo.
5. En la entrada al panal.
6. En la casa que está siendo construída.
7. Sobre el armario de la casa de la ardilla.
8. Enfrente del huevo que contiene a Eyrie.

Verano:

1. En la entrada a la madriguera de Gnawty.
2. Dentro de la casa de Mumbo, en la orilla de arriba.
3. Yendo hacia la cabaña de Mumbo y viniendo de la zona del toro, en la esquina de la derecha que forma el límite del nivel con la orilla que separa estas dos secciones.

4. En la planta carnívora que está en el arco que separa la entrada al nivel de la cabaña de Mumbo.
4. En las ramas que están suspendidas sobre la cabaña de Mumbo.
5. Yendo de la casa de la ardilla hacia el nido de Eyrie, hay unas pequeñas orillas y enfrente de ellas hay unos agujeros de donde salen pajaros que te atacan. En la segunda orilla hay un Mumbo Token.
6. En las hojas alrededor del árbol.

Otoño:

1. Sobre la planta carnívora hacia la derecha del inicio de la estación.
2. En las ramas que están sobre la casa de Mumbo.
3. En las ramas enfrente de la casa en construcción.
4. Sobre una de las hojas alrededor del árbol.
5. En la boca de la planta carnívora que está enfrente de la casa de arriba del árbol, donde hay muchas raíces.

Invierno:

1. En el tallo de la planta que ayudaste a crecer.
2. Elimina al muñeco de nieve que está en la separación entre la cabaña de Mumbo y donde solía pastar el toro.

3. En el panal de las abejas ahora deshecho.
4. Enfrente de la casa de la ardilla, baja por la rampa de la derecha y hacia la derecha hay otro.

Las Notas Musicales

4 en la entrada a primavera
16 en primavera
4 en donde haces crecer a la planta.
3 sobre el arco que sirve de entrada a la zona del castor.
3 en el arco que separa la zona de Gnawty de la del toro.
3 en la orilla que separa la cabaña de Mumbo y la zona donde está el toro.
3 en la orilla que separa la cabaña de Mumbo de la zona de entrada.
16 en verano
2 sobre las hojas del árbol frente a la entrada.
2 en la entrada a la madriguera del castor.
3 enfrente del panal.
4 enfrente de la casa en construcción, en las ramas.
5 enfrente de la entrada de la ardilla, subiendo por la rampa de madera.
48 en otoño
3 en la planta carnívora sobre el arco que separa la cabaña de Mumbo de la sección de inicio.
5 En la zona del toro.
2 en la casa del castor.

3 sobre la planta carnívora de la sección del toro.
4 dentro de la casa de Mumbo, sobre la orilla de arriba.
16 alrededor del árbol.
4 dentro del panal.
3 dentro de la casa de la ardilla.
8 en el nido de Eyrie.
16 en invierno
4 en las primeras ramas, las que están sobre la cabaña de Mumbo.
4 en el techo de la casa que se terminó de construir.
4 enfrente de la casa de la ardilla en la rampa de la derecha que va hacia abajo.
4 en las orillas que te ayudan a llegar hasta el cuarto de las raíces.

cheato cerca de mad monster mansion

Entra en Mad Monster Mansion y dirígete con Mumbo para que te convierta en calabaza. Ahora sal del nivel y regresa a la zona de lava. Sigue el camino que te lleva en dirección contraria a la salida de este sitio y podrás encontrar a Brentilda. Junto a ella hay un pequeño túnel que te conduce a Cheato, quien te dará la clave para duplicar tus plumas rojas.

cheato cerca de rusty bucket bay

Cerca de la entrada a la zona de Click Clock Wood (la puerta que tiene el 640) pintado hay un switch que hace subir el agua al nivel tres. Activalo y nada hacia la caverna de junto, donde está la entrada a Rusty Bucket Bay. Al salir del túnel que conecta a ambas cuevas, nada hacia arriba y hacia la derecha para alcanzar una entrada con unas escaleras. Esto lo tienes que hacer rápido pues el nivel del agua bajará después de cierto tiempo. Aquí está Cheato una vez más y te duplicará tus plumas doradas.

¡Uf!, qué largo es este nivel. Ahora pasemos a otros aspectos antes de ir con Gruntilda. Primero veamos dónde está Cheato, el libro mágico de Grunty.
Cheato está ubicado en tres sitios distintos y cada vez que lo encuentras te da una clave que deberás introducir en el castillo de Treasure Cove Trove.

cheato cerca del rompecabezas de freezeezy peak

Usa las botas para el pantano que están junto a la entrada a la zona de Bubble Gloop Swamp y camina hacia donde está el rompecabezas de Freezeezy Peak. Viendo hacia la pintura, a la izquierda de la entrada a esta zona hay una subida. En la parte de arriba hay una bola de hielo que cubre una pluma dorada. Destruye el hielo con el pico de Kazooie y regresa a la entrada al nivel de Bubble Gloop Swamp. Vé con Mumbo y haz que te convierta en cocodrilo y sal del nivel. Regresa al rompecabezas en la nieve y sube de nuevo hacia donde estaba la bola de hielo. Como cocodrilo podrás entrar en el túnel que te conduce a Cheato. Aquí obtienes la clave para duplicar tus municiones.

Cuando hayas activado estas claves, podrás introducirlas de nuevo para que te llenen tus marcadores.
Si introduces blueeggsiredfeathers, o sea los tres códigos al mismo tiempo...

brentilda

Este es un punto muy importante del juego, ya que la hermana de Gruntilda está escondida a lo largo del juego y cuando la encuentras, te revela algunos de los secretos más grotescos de su hermana. Lo que ella te dice varía dependiendo el juego que escojas (aunque acabes el juego varias veces, verás que siempre dice cosas distintas). Lo que te recomendamos es que al encontrarla, apuntes lo que ella te dice, pues lo necesitas saber para la batalla final. A continuación te damos los lugares donde podrás encontrarla:

Junto al rompecabezas de Treasure Trove Cove.

En la tubería que está sobre el agua, enfrente de la entrada a Clanker's Cavern.

Detrás de la estatua de Gruntilda, a la que le destruyes el sombrero.

Cerca de la entrada a la zona del nivel de Bubble Gloop Swamp.

Detrás de la entrada a Gobi's Valley.

En el sombrero de la estatua de Gruntilda (la entrada a la zona de lava).

Junto al rompecabezas de Click Clock Wood

En el área de lava, en la parte de arriba.

En la zona de Click Clock Wood, detrás del árbol de la izquierda de la entrada a esta zona.

Los calderos mágicos

Pasemos a los calderos mágicos. Estos son atajos para que no pierdas tanto tiempo en ir de un extremo de la guarida de Grunty a otro.

En la sección donde está la entrada a la zona de Clanker's Cavern y a Treasure Trove Cove, entra por el tubo de abajo y al salir de este está el caldero café. Su par está en la sección de Click Clock Wood; saliendo del túnel que sirve de entrada, ve hacia la derecha para que entres en una parte profunda dentro de la hierba y luego a otro túnel.

La última pareja está al inicio del juego de Gruntilda y al final de éste.

El primero está en la zona del rompecabezas de Treasure Trove Cove, en el extremo contrario de la rampa verde que sube. Baja por las escaleras y encontrarás el caldero morado. Su pareja está en la zona donde está la estatua de Gruntilda que sirve de entrada a la zona de lava.

El caldero verde está justo encima del segundo caldero morado. Sube por la rampa que te lleva a las cavernas donde sube el nivel del agua y más adelante de esta entrada, está dentro de un hoyo. Su pareja está junto a la entrada a Rusty Bucket Bay.

El juego de Gruntilda

Ahora entremos al juego de Gruntilda. Ella te hará algunas preguntas sobre el juego dependiendo de la casilla en la que te encuentres. Hay algunas preguntas que tienen que ver con audio, pues te preguntará de quién es la voz que se escucha o de qué escena es la música de fondo. Otras son sobre qué escena del juego estamos viendo. Las preguntas que aquí podemos ayudarte a responder, son aquellas en donde te preguntan cosas como: cuántas piedras hay en cierta escena o qué hay debajo de la palmera en cierto nivel, así que sin más preámbulos y por orden de escenas aquí están algunas de las preguntas (al igual que en el caso de Brentilda, las preguntas pueden variar de las que aquí presentamos, pero estas son las que se repiten con más frecuencia):

Mumbo's Mountain

What's in the lake?
A shoal of fish
What's the name of the totem pole?
Juju
What's inside the tower?
Ticker the Termite
How many huts are there?
6
What does the big ape throw?
Oranges

Treasure Trove Cove

How many X's in Treasure Trove Cove?
Six.
What's the giant armored creature?
A giant hermit crab
Why is Cap'n Blubber sad?
He lost his gold.
What's the bucket's name?
Leaky
What's first found on the ground?
Red feathers.
What's the missing letter on the floor of the underwater castle?
Q
Which of the enemies ate Kazooie's eggs?
Yum-yum the clam.
What's the name of the shark?
Snacker.
Where is a Jinjo not found?
A treasure chest.

Clanker's Cavern

What's in the hole of the whale?
A big bolt.
In Clanker's stomach, how many rings do you swim through?
Eight.

Bubble Gloop Swamp

What is true about Bubble Gloop Swamp?
Bottles teaches two new moves.
What does Banjo and Kazooie hit to get inside the large turtle?
His feet.
What's the name of the red crocodile in the large crocodile?
Mr. Vile.
In the turtle choir, what's on the back of the small turtle's shells?
A musical note.
What's the highest point above ground?
A mud hut.

Freezeezy Peak

What do the sad bears want?
Presents.
What's the color of the giant snowman's scarf?
Yellow and red.
What does the giant snowman hold?
A broom.
What's the walrus's name?
Wozza
How many Jigsaw pieces does the adult bear have?
Three.
What can't be seen?
Christmas pudding.
Which animal isn't in the show (this world)?
The slippery seal.

Gobi's Valley

Who has the Jigsaw in his hand in Gobi's Valley?
Grabba.
What's the name of the camel?
Gobi.
In the pyramid with the old-maid game, who's not pictured?

Gruntilda the witch.

Mad Monster Mansion

What's not found in Mad Monster Mansion graveyard?
Ghosts.
What did the ghost hand play in the cemetery house?
An organ.
What's the time on the clock on the cemetery house?
Nothing; the hands fell off.
What doesn't fit (what isn't in this world)?
A kitchen.

Rusty Bucket Bay

What's stuck under the anchor?
A dolphin
What's in the fridge on the shelf?
Eggs.
How many boxes need to be broken in the cargo hold?
15.
What's on top of the third funnel on the ship?
There isn't a third funnel
What's in the box that the crane is holding?
TNT

Click Clock Wood

In spring, what's the squirrel doing?
Eating nuts
Which season has the largest leaves?
Summer
What's the bird's name?
Eyrie
How does the giant plant get water?
From a camel.

Una vez librados todos estos peligros tendrás que enfrentar a Gruntilda. Esperamos que para estas alturas ya tengas 900 notas musicales y 100 piezas de rompecabezas, pues aunque van a sobrar algunas, serán muy útiles para abrir unas puertas extras y formar un rompecabezas adicional. Todo esto te servirá para llenar tus indicadores de plumas y huevos y para duplicar tu energía.

La batalla final

Ya que estés listo, entra en el caldero de Gruntilda (el mismo que sale al principio, en la historia). Cuando te enfrentes a Gruntilda tendrás que pegarle 4 veces de diferentes formas.

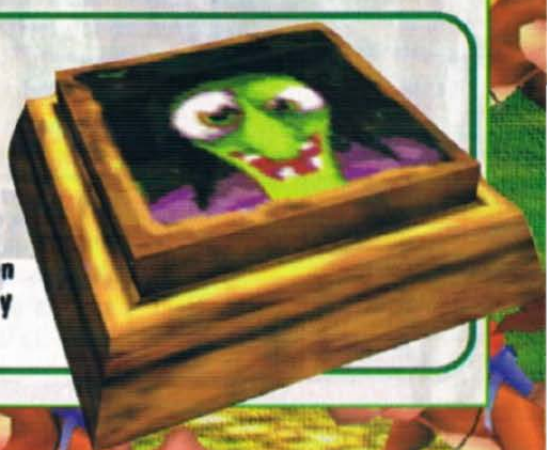
Primero tendrás que evitar que te atropelle con su escoba y cuando veas que ésta se para y comienza a echar mucho humo, picotea a Gruntilda en el trasero (pobre Kazooie). Después de esta prueba recibirás un hexágono de energía. Te recomendamos guardarlo para la parte final.

Al lograr picarla 4 veces, Grunty dispara un hechizo magnético que no desaparecerá hasta que te haya pegado. Usa una pluma dorada para deshacerte de este problema.

Luego Gruntilda saldrá fuera del alcance de tus manos, pero no de tus disparos. Síguela hacia la orilla más cercana y colócate como se ve en la primera foto mientras corres (esto te sirve pues ella dispara bolas de fuego calculando el sitio donde van a caer, de acuerdo a qué tan rápido vayas corriendo; ¿dónde habré visto esto antes?). En cuanto deje de disparar sube al tabique y dispara desde ahí un huevo atinándole.

Al principio podrás disparar varias veces y pegarle lo necesario para que se cambie de orilla, pero al final tendrás que usar algunas plumas doradas para que puedas disparar.

Ha llegado el momento de una batalla en el aire. Antes de alzar el vuelo, carga todas tus plumas doradas. Afortunadamente tendrás tiempo te tomar dos o tres antes de que Gruntilda te dispare una bola de fuego desde su escoba. Hasta que no tengas todas tus plumas cargadas no comiences a volar, ya que después de la batalla en el aire, viene lo mejor de la batalla y necesitarás de algunas plumas.

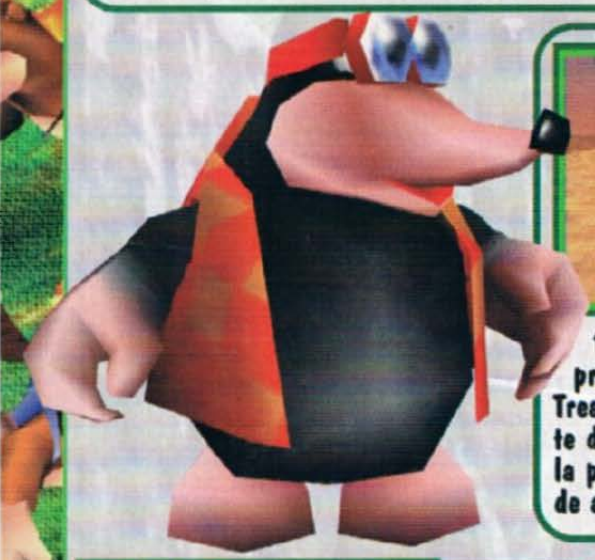


Usando el disco rojo que Bottles hace aparecer, emprende el vuelo y atínale a Gruntilda 4 veces usando Beak Bomb. Esta parte es fácil, sólo tienes que tener bien presente que si no le atinas, tienes que presionar el botón de saltar para que no caiga al vacío.

De nuevo Gruntilda te arrojará un hechizo magnético. Después de eso, comenzará a disparar bolas de fuego. En este momento los Jinjos aparecerán para ayudarte. Tienes que liberar a los 4 Jinjos usando 4 huevos por cada estatua. Cada vez que uno de ellos pique a Gruntilda, ella lanzará las bolas de fuego más rápido.

¡Uff!, esta parte sí que es un poco pesada, así que no te desesperes si a la décima vez no lo logras.
Después de todo este rollo quedan unas dudas pendientes:

Finalmente, Jinjonator saldrá para ayudarte. Para liberarlo necesitarás muchos huevos. Dispárale varios a cada uno de sus lados hasta que se cierre el orificio, entonces pásate al siguiente lado.
Para esta tarea necesitarás algunas plumas doradas.



1. ¿Necesitarás encontrar primero, el huevo en Treasure Trove Cove para que te dé fuerza y puedas romper la pared de hielo que te impide alcanzar la llave?

2. ¿Ésta llave servirá para abrir la misteriosa puerta de Gobi's Valley?

4. ¿En dónde se oculta Gobi cuando lo picoteas por cuarta vez?

5. ¿Por qué Tooty sonríe mientras está temblando de miedo?¿Son acaso los nervios?

6. ¿Qué hay detrás de la máscara de Mumbo? ¿Será acaso el mismísimo Axy o tal vez Batman?

3. ¿A dónde te conducirá la misteriosa entrada que está sobre la entrada a Click Clock Wood y que no puedes alcanzar ni con Flip Flap?

7. ¿Quién será más viejo: Grunty o Ryo?. La respuesta a todas estas interrogantes tal vez nunca las sabremos.

tips de Quest 64

©1998 Imagineer Co., Ltd.

En el número anterior dejamos inconclusos los tips de este título, así que en estas páginas los completamos para que puedas ver el final sin problemas. Recuerda que no es necesario juntar todos los elementos para que puedas acabarlo (el final no cambia), pero te recomendamos tener todos los hechizos para que sea menos complicado.

Baragoon Moor

Al salir de Boil Hole, te encontrarás en la desolada área industrial de Baragoon Moor, tu recta final. Tu deber será ir hacia el Oeste, pero antes puedes descansar en la casa que está en el camino, para grabar tu juego y encontrar algunos premios. Después ve al pueblo de Brannoch.

Pueblo de Branoch

Aquí haz lo que en todos los pueblos... buscar, grabar, hablar con Shannon, etc. En esta área verás que no amanece y siempre está oscuro. No olvides conseguir las Black Wings antes de ir al Castillo Branoch.

JEFE

Este jefe (o subjefe) de nombre Guilty será el último obstáculo para reencontrarte con tu padre, así que deberás dar todo en esta batalla. En esta ocasión debes tener un buen nivel de MP y muchos ítems que te recuperen magia, pues de lejos tendrás más oportunidades de vencer que de cerca. También usa mucho la magia Healing LV2. Una vez que lo hayas derrotado, puedes seguir tu camino.

Castillo Branoch

El final de tu aventura está muy cerca... entra al castillo por la puerta de atrás y sigue el camino (muy lineal y es difícil que te pierdas).

Dentro del castillo sólo existen dos tipos de enemigos, los White Rose Knight y los Red Rose Knight.

El consejo es que hagas muchísima experiencia, si es necesario, sólo sostén peleas y regresa al pueblo para grabar tu juego hasta que creas que tienes la fuerza suficiente. A la mitad de tu camino te encontrarás con...

Antes de llegar al final del castillo, hay un cuarto donde te encontrarás con el príncipe Leonardo, quien te grabará el juego. Además, en este cuarto hay varios cofres y espíritus. Continúa tu camino hasta llegar al último cuarto. Ahí estará por fin Lord Bartholomy, quien se encontrará en muy malas condiciones gracias a las acciones de Shannon (ahí descubres sus verdaderas intenciones).
Al entrar al cuarto, ya no podrás regresar, sigue adelante y prepárate a enfrentar a...

JEFE

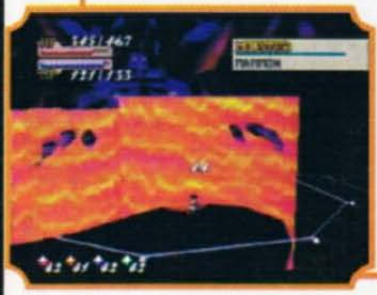
El malvado hechicero Beigis, quien planeó lo del robo del libro Eletale, por fin dará la cara. Sólo te ataca de lejos y de cerca, pero su ataque de cerca te quita todos los hechizos a tu favor.

Aquí te serán muy útiles los hechizos de Barrier y Vampire's Touch.
Si llegas con un buen nivel de experiencia, no te dará muchos problemas.
Al eliminarlo, sube a la puerta por la rampa...

...todo en silencio... Reúnete con Shannon para que te dé el libro Eletale (no era mala, tan sólo estaba confundida). Además te dirá que quien planeó todo, fue un monstruo de nombre Mammon (de actitud no sabemos).
Sigue el camino... ya estás cerca del final.

Mundo de Mammon

Por fin has llegado a este mundo que, literalmente, es una horrible pesadilla. En este mundo no encontrarás ni premios ni espíritus (o por lo menos eso creemos, pues los enemigos no te dejan explorar bien), así que sólo camina hasta llegar al final. Este mundo no tiene forma, pues al entrar por una puerta, aparecerás en una réplica de alguna escena del juego y al salir por la misma puerta, aparecerás en otra área aún más extraña, además hay pasillos que parecen no tener fin.
Cerca del final encontrarás a la bruja Epona, quien te dará la oportunidad de grabar tu juego. Al final, Shannon te estará esperando para darte la llave de la guarida de mammon. En cuanto la tengas, inmediatamente pasarás a la escena donde te enfrentarás con un monstruo más...



JEFE

Mammon, quien manipuló a Shannon para conseguir el libro Eletale y así conseguir su libertad, hará todo lo posible para quitártelo. Aunque Mammon parezca muy difícil, en realidad no es tanto. El sólo tiene tres formas de atacarte; de la que más cuidado debes tener es cuando te ataca con viento, pues te quitará todos los hechizos que tengas a tu favor. Puedes derrotarlo con magia, pero es muy lento; la forma más rápida de eliminarlo es llegar al extremo de la saliente para poder atacarlo con tu bastón; para que tengas mejores resultados, es recomendable usar el Power Staf LV2, Vampire's Touch, Confusion, Weakness LV2 y Magic Barrier (asegúrate de usar primero el Magic Barrier y después los demás hechizos para evitar que te los quite con su hechizo de viento). Muy pronto verás que Mammon no era tan difícil de vencer.

Quest 64

©1998 Imagineer Co., Ltd.

Final

¡Venciste a Mammon y la paz ha regresado a Celtland! Shannon te agradecerá por darle la oportunidad de aprender de los humanos y Brian... y Brian... ¿Qué pasó con Brian?... Final más o menos, juego más o menos... Ojalá tengamos la oportunidad de disfrutar otro buen RPG para el N64 muy pronto... ¡Nos vemos hasta Quest 64 III... o en Legend of Zelda...

Tips Costo

Y ahora, ahí te van unos tips para hacer un poco más sencilla tu aventura.

Te recomendamos que al principio juntes sólo "espíritus" de agua para que obtengas rápidamente el Healing LV1 y así harás experiencia más fácil.

Hay hechizos que puedes esquivar, analiza cuáles son.

Es importante que sepas que: El HP lo llenas golpeando con tu bastón.

El MP lo llenas utilizando magia (prueba el Wind Cutter LV3).La Defensa la llenas cada vez que te golpean.

La Agilidad la llenas al mover constantemente tu octágono en las batallas.

Con estos datos, procura variar mucho tu estilo de pelea para que todo tu status suba uniformemente.

Copyright: 1998 Imagineer Co., Ltd

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

¿Cuánto tiempo ha pasado desde nuestro último Control de los Profesionales?... bueno, pero no hay problema ya que regresamos más locos que nunca y ahora el tema es acerca de de lo importante y meritorio que es terminar un juego sin necesidad de ayuda. Con esto no queremos decir que ahora nosotros, quienes te damos los tips, estemos diciendo que no los veas (¡¡sería ridículo!!) más bien nos referimos a casos muy específicos. Básicamente hablamos de los jugadores que lo primero que hacen es buscar el truco o clave más para comenzar o estrenar un juego; al típico jugador que en cuanto arrienda, le prestan o compra, en lugar de disfrutar el reto que implica ir conociendo poco a poco cada uno de los detalles, resolver los acertijos o encontrar el ítem secreto, se va directamente a buscar trucos en las revistas, Internet o le pregunta al amigo que ya lo terminó cómo lo hizo y así creen que es la mejor forma de acabarlo, pero ponte a pensar que parte del crédito por terminarlo es simplemente ajena y por lo cual, es como si lo terminaras a medias, ¡ah! pero eso sí, hay algunos que hasta presumen que lo acabaron en determinado tiempo, ¿¿qué pasa!?. Sin embargo, hay videojugadores que razonablemente consultan este mismo tipo de información pero sólo en casos especiales, nunca antes de haber visto todas las posibilidades que se les ocurran y además no abusan.

¿Por qué? pues la respuesta es muy sencilla, porque saben que le quita el sabor o la esencia del juego ya que hasta el momento, uno de los objetivos principales al jugar además de divertirse, es vivir cada momento del juego, tal vez no sea un buen ejemplo, pero es como si leyeras un libro o vieras una película que ya te contaron detalladamente.

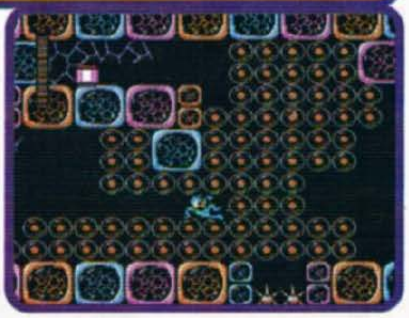
Así que de alguna manera tratamos de hacerte reflexionar sobre este tema, por si eres un jugador de estos o

Uno de los trucos que salieron algo tarde (pero mejor tarde que antes de tiempo) fue para Star Wars: Shadow of the Empire.

Captain Skyhawk de NES es un título más con código de invencibilidad y para saltar de escena.

Conquest of the Crystal Palace un título con varias opciones como invecibilidad que sólo dura un momento, pero lo puedes hacer las veces que quieras.

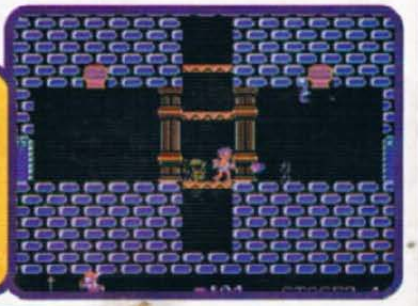
Megaman III fue el único con truco de invencibilidad y si lo jugaste con el truco, recordarás que no valió la pena acabarlo de esta forma.



Astyanax para el veterano NES cuenta con truco de invencibilidad , que le quita toda la emoción al juego, además de la selección de escena.

¡Qué chiste tiene terminar el juego de Turok con el código que te da todo!

Uno de los títulos más largos para el NES fue Kid Ikarus el cual tiene un password para ser invencible.



Super Star Wars, Star Wars: Super Empire Strikes Back y Super Return of the Jedi, los clásicos títulos de SNES cuentan con código de invencibilidad.

Rambo para NES también tiene password para ser invencible.

conoces a alguien que tiene esta forma de "terminar los juegos".

En Estados Unidos hay el servicio de ayuda por teléfono y las personas que dan este tipo de asesoría, tienen las instrucciones específicas de no dar trucos o claves importantes, a menos que específicamente la persona lo pida. Como ves, en ese país también tienen un sentimiento similar al nuestro.

El origen de los trucos son la gran utilidad que tienen para los GAMETESTER, PROGRAMADORES y DISEÑADORES ya que cuando necesitan revisar cualquier cosa como los famosos "bugs" del juego, pueden llegar hasta el lugar adecuado sin mayor problema, debido a que previamente crean un menú especial para esto y en ocasiones no se los quitan y se forman los famosos trucos llamados debuggers.

Go! Go! Tank de Game Boy con código para ser invencible.

Wanderers from Ys III, título de SNES, en el que también puedes ser invencible.

Forsaken es el último título con este tipo de trucos para ser invencible. Tal vez sea el ejemplo ideal para resumir esta nota, ya que el hecho es que el truco ahí está y es tu decisión utilizarlo, si ya terminaste el juego y ya lo disfrutaste, entonces adelante. Para variar está bien revisar los trucos como éste, pero ojo, si apenas empiezas a jugar este título y lo utilizas, nunca te vas a enterar de cuál es la escena más difícil o qué enemigos realmente son un reto, ya que te parecerá igual en todo momento. Piénsalo y escríbenos tus opiniones.

Silver Surfer otro título más para el NES con invencibilidad, pero a través de password.

Earthworm Jim 2, entre sus muy variados trucos cuenta con el de ser invencible.

Abadox para el NES tiene todo lo que puede pedir un termina-juegos, trucos de selección de escena, poderes, invencibilidad y ver el final directamente.

* Shadow of the Ninja, un excelente juego de NES con código de invisibilidad.
* Ring King, juego de NES con código para ser invencible donde se ocupan los dos controles.
* Seicross, con el clásico código para jugar por siempre.
* Battle Unit Zeoth, juego de Game Boy con el código para ser invencible y si quieres te puedes ir directamente hasta el final.
* MechWarrior y MechWarrior 3050 título de SNES que también cuenta con código de invencibilidad.
* Turricane para Game Boy, cuenta con este tipo de código para ser invencible.
* F-117 A Stealth Fighter, código de invencibilidad.
* Blastris/LazerBlazer, con su código de invencibilidad se vuelve atractivo pero sólo por unos minutos, luego olvídalo.
* Wolfenstein 3-D, un clásico título con perspectiva de primera persona, que cuenta con truco para ser invencible.
* Pink Panther in Pink Goes to Hollywood, se vuelve insípido con el truco de invencibilidad.
* Wolfchild, para hacer el truco de invencibilidad tendrás que pasar cuando menos la primera escena.
* The Lion King, un excelente título de SNES, pero le quitas todo reto con el código para ser invencible.
* X-Kaliber 2097, con código de invencibilidad.
* Toy Story, cuenta con código de invencibilidad y sólo se recomienda para los niños pequeños que pensaron que sería un título muy fácil.
* The Flintstones: The Movie, cuenta con un password para ser invencible.

THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME™

C·L·U·B
Nintendo
BRIONES
Respaldo y Garantía

a fondo

F-1 WORLD GRAND PRIX

Definitivamente fue para nosotros una sorpresa ver que Paradigm Entertaiment ha mejorado increíblemente con la experiencia de sólo dos juegos para el N64 y a sabiendas de esto, cuando vemos lo que lograron con F1 World Grand Prix (a nuestro parecer, el mejor juego de carreras que hemos visto) no deja uno de sorprenderse, pues es un título excepcional y en este artículo te explicaremos qué es lo que lo hace tan diferente (y mejor) que los demás juegos de carreras.

Nintendo Video System
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por **Paradigm Entertainment**

128 megabits
Memoria

Deportes Automovilismo
Categoría

Agosto 1998
Fecha de Salida

Uno de los aspectos más impactantes son los gráficos, estos son muy suaves y en algunas escenas se ve como si fuera una transmisión de alguna carrera en vivo (de nuevo podemos decir que no exageremos), el juego puede tener todos los autos en pantalla con todos los efectos como lluvia, agua en el suelo, vapor del clima y rejas, entre otras cosas. La velocidad se ve real y si pones la vista de la cabina siente el vértigo de la misma. Las fuentes de luz aquí se ven muy realistas y no exageradas como en la gran mayoría de juegos, eso lo notas tanto en los autos como en el asfalto de la pista (los que no se ven tan espectaculares son los efectos de Lens Flare, los cuales chocan con todo lo demás que sí está bien hecho).

En cuanto a movilidad, F-1 World Grand Prix es único, pues todo mundo pensaría que tiene de ese tipo de movilidad de "simulador" donde una vuelta sin razón hace que te resbales sin sentido (y si realmente sabes configurar tu auto, la movilidad será mejor), ya que está más enfocada a lo es un juego de Arcade. Sin embargo, esto no hace que se pierdan los elementos de simulación, pues al jugar, cuando se desgastan las llantas, se siente "torpe" la dirección y se ve reflejado en el dominio que tienes sobre el vehículo.

Por cierto, ya que estamos hablando de elementos de simulación, no podemos dejar de mencionar que los programadores de Paradigm realmente entendieron el concepto de cómo usar el Rumble Pak como un elemento que te ayuda a adentrarte al juego, ya que te permite sentir algunas vibraciones cuando vas por un camino equivocado, cuando necesitas hacer un cambio de velocidad o cuando algo está fallando. ¡Muchos programadores deberían aprender a utilizar bien el Rumble Pak como se logró en este juego!

Copyright 1998 Video System Co., LTD. Paradigm Entertainment.
Bajo licencia de Formula One Administration Limited.

Aquí tienes la opción de elegir de entre 11 escuderías diferentes, 22 corredores y 17 pistas. Al contar con la licencia de la Formula One Administration Limited verás que tanto las escuderías, los pilotos y las pistas son exactamente igual a las reales (con todo y patrocinadores), esto es una factor importante para darle todavía más realismo al juego. Otra cosa real que encontraremos son los récords reales de las pistas de la temporada 1997. Ya con este precedente, nos damos cuenta que Paradigm sigue respetando su ideal de hacer simuladores con todo el realismo posible, sin dejar de ser un juego de consola.

Por cierto, es notable la forma en la que están representados con fidelidad los circuitos, no sólo en apariencia, sino en detalles físicos.

Como es de esperarse, aquí hay una buena cantidad de vistas de la carrera, ya sabes que están la gran mayoría de tomas clásicas, pero además de esas tomas que mencionamos, también incluyeron

una toma especial de "TV" en la que verás una carrera como si fuera una transmisión real. Esto no tiene demasiada importancia dentro del desarrollo del juego, pero es algo que se ve muy bien.

Otro detalle importante de este juego, es que tendrás que configurar tu auto para cada pista y ambiente, ya que si tienes sol y una pista con grandes rectas como la de Hockenheim - Alemania, podrás poner unas llantas lisas y los alerones en un ángulo menor para que no tenga tanto agarre a la pista y pueda ir más rápido, pero si tienes una pista de circuito callejero como en Monte Carlo - Mónaco y con lluvia, debes usar llantas para lluvia y los alerones con inclinación mayor para que tengas el agarre suficiente, para dar las vueltas tan cerradas que tiene la pista y si juegas al número de vueltas que tienen los grandes premios en realidad, tendrás que planear todas tus entradas en pits y aquí, cambiar la configuración de tu auto, si es que el clima cambia durante la carrera.

Este título tiene varias modalidades de juego, en las que podrás jugar desde el típico Grand Prix hasta la competencia amistosa con tus amigos.

Podrás jugar en cualquier pista y con cualquier corredor, lo bueno es que puedes practicar las pistas por separado o jugar una que te guste mucho, o si prefieres ver las carreras sin participar, puedes escoger en la parte de los conductores a la cadena televisiva, para que veas la carrera como en la tele.

F-1 WORLD GRAND PRIX

Grand Prix

Aquí compites en campeonato de la Fórmula 1. No es necesario ganar todas las carreras, sólo debes ganar la mayoría o llegar en los primeros 6 lugares, para que recibas puntos, sin embargo, ya sabes que lo mejor es llegar siempre en primer lugar para obtener la mayor cantidad de puntos posibles. También tendrás que calificar para tener el Pole Position (posición de puntero) y para ello debes correr cada pista tal como se hace en la F1 los días viernes, sábado y domingo (prácticas, calificación y competencia en ese respectivo orden). Todos estos avances, los récords que rompas y los cambios que le hagas al juego, se quedan grabados en la memoria del cartucho (una buena noticia para los que no poseen un Controller Pak).

Challenge

Modalidad de pequeños retos basados en carreras históricas y acontecimientos famosos de la Fórmula 1. Tu objetivo es recrear situaciones muy al estilo de ISS 64 o Quarterback Club 99 colocándote en el lugar de corredores famosos. Al pasar estas pruebas te darán una calificación para saber tu destreza en esa situación como en Pilotwing (¿será porque lo hicieron los mismos tipos?). Este modo te da muy buenas lecciones para que las uses en el Grand Prix.

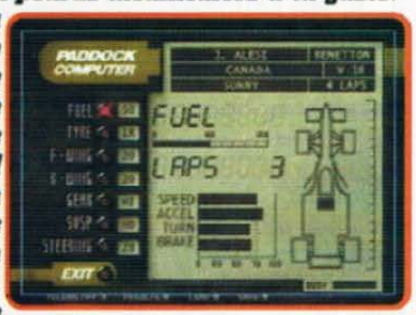
Time Trial

Cuando necesites mejorar tus tiempos, puedes usar la modalidad de Time Trial. En el tablero de mensajes verás un pequeño mapa (a diferencia del Exhibition Mode el cual no lo trae). Excelente para un piloto experimentado que quiere mejorar o si quieres saber cómo es una pista por primera vez.

2 Player

Este es el modo básico en el que dos personas podrán probar quién es quién en F1 World Grand Prix, en la cual podrás humillar a tu adversario (si fuera necesario), además aquí podrás ver quién tiene una mejor estrategia, sobre todo a la hora de entrar a los pits.

En "Paddock Computer" encuentras unos Settings ya grabados que también podrás modificarlos a tu gusto. Pon el cursor en Custom para configurarlo. Lo primero que tendrás que poner es el combustible (Fuel) el cual entre más lleves, más lento es el auto, pero la ventaja es que no necesitas regresar a los pits para recargar combustible. Las llantas (Tyre) son de lo más importante que debes seleccionar en la configuración del auto, ya que con unas llantas suaves (Soft) podrás ir muy rápido y frenarás mejor, pero no sirven en lluvia y se acaban a una velocidad impresionante, mientras que con las de lluvia pesada (Heavy Rain) controlas el auto en lluvia, pero no podrás ir rápido y tu frenado será un poco difícil de controlar.



El modificar los alerones delanteros y traseros (F-wing, R-wing), te dará mayor agarre a la pista, pero entre mayor sea el grado en los alerones tu auto es más lento, aquí el objetivo es crear un balance entre agarre y velocidad, ya que la configuración debe de cambiar conforme a las necesidades del momento. Para que te sea más fácil, te explicaremos un poco: Algunas veces tienes que ponerlos con un ángulo muy bajo, regularmente cuando está soleado y la mayor parte de la pista cuenta con curvas amplias, ya que con esto no tendrás mucho agarre al suelo y te será muy difícil tomar curvas cerradas o cuando estén húmedas, pero tus oponentes no te verán ni el polvo. En cambio, si fuese una pista callejera como Mónaco o con curvas un poco cerradas pero con lluvia, es más recomendable un gran ángulo en tus alerones para que tengas mucho agarre.

La caja de velocidades (Gear) es importantísima en un auto de Fórmula 1 y si usas una caja de velocidades en High (alto) no irás rápido, pero tendrás buena aceleración y si la usas en Low (baja) tendrás buena velocidad, pero la aceleración será muy baja y te costará mucho llegar a tu máxima velocidad.

En cuanto a suspensión se refiere, esta te ayuda a recibir la vibración del auto y los golpes. Entre más dura (Hard) sea le da más tracción al auto y más velocidad tiende a romperse más fácil que la suave (Soft), ya que a ésta le afectan más los golpes.

Steering (giro de la dirección) es el ángulo que te da el volante para dar vueltas y sólo sirve para que des la vuelta más amplia o más cerrada, si es una carrera con curvas largas no es necesario que des una vuelta cerrada ya que con un giro menor, son más exactas las vueltas.

F-1 WORLD GRAND PRIX

Con este breve análisis te darás cuenta lo real que es este juego en comparación con otros títulos del mismo género, ya que el mismo auto puede tener muchas variantes y puedes escoger el que te guste sin pensar primero en que si es bueno o no, ya que tú lo preparas a tu gusto. Por cierto, si existe alguna modificación que tú crees que te haya quedado muy bien, la podrás guardar en la memoria del cartucho.

Bien, este juego logra conjuntar de buena forma lo mejor de 2 mundos: Todos los elementos de simulación que se encuentran primordialmente en juegos de PC y la movilidad tipo Arcade a la que somos aficionados la gran mayoría de jugadores de consolas. Cualquier aficionado a los juegos de carreras estamos seguros que disfrutará de este título y de hecho, también lo harán muchas personas que no lo son.

previo

FORCE FIGHTING

Como recordarás, en nuestro reporte del E3 de Atlanta, hablamos de varios títulos bastante buenos que van a aparecer muy pronto para el N64. Uno de los títulos que más llamó nuestra atención fue Fighting Force 64 de Eidos. ¿El motivo? Pues es que este título es totalmente distinto a los demás que existen hasta el momento para el sistema, pero, curiosamente, tiene la misma temática de varios juegos del Super NES y que al parecer, los programadores ya habían olvidado. En nuestro reciente viaje a NOA en Seattle, pudimos ver una versión un poco más completa, así que démosle una revisada a este Previo, para que recuerdes viejos y buenos tiempos.

Pues en realidad Fighting Force 64 retoma el concepto de los juegos de peleas, pero no de los que conocemos, como Street Fighter o Mortal Kombat, sino de tipo Double Dragon o Final Fight, donde tu personaje avanza por un camino, para pelear contra varios enemigos al mismo tiempo.

Si llegaste a ver juegos de este tipo en Super Nes o en Arcadias, te acordarás que, aunque avanzabas de forma recta, podías moverte por toda la pantalla (arriba,

EI DOS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por **CORE**

128 megabits
Memoria

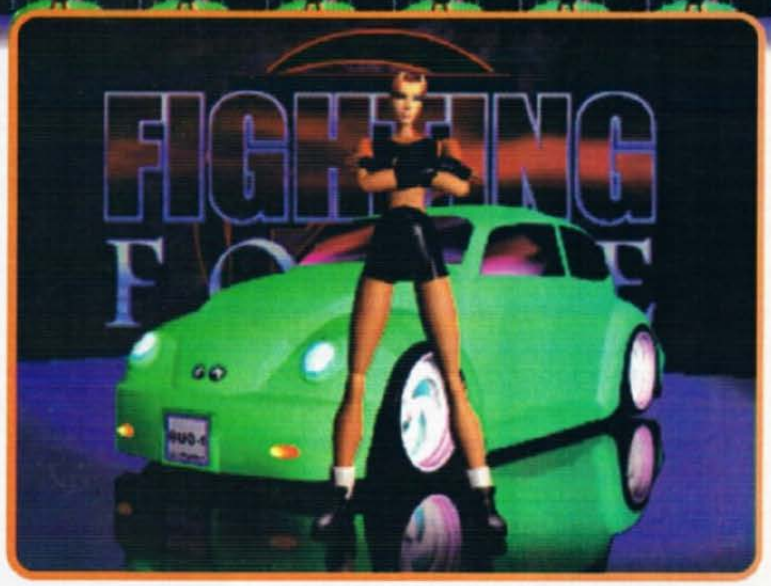
Acción
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida

Fighting Force 64 COPYRIGHT and TM Core and Eidos Interactive Plc. 1998 All rights reserved.

adelante, en diagonal) y esto daba la impresión de 3D, pero no era así, pues sólo podías golpear hacia los lados.

Fighting Force conserva las características de aquellos títulos, con la diferencia de que, gracias a la tecnología del N64, el efecto de 3D ahora sí es real, ya que podrás hacer movimientos hacia cualquier lugar de la pantalla y de la misma forma, tus enemigos podrán atacarte desde cualquier punto.



En las opciones, puedes cambiar la dificultad del juego y también configurar el sonido (por el momento estas eran las únicas opciones, pero seguramente tendrá más).

Puedes seleccionar a uno de cuatro personajes para iniciar esta aventura:
Hawk, quien al parecer es el héroe de esta historia y, ya sabes, es el personaje más balanceado; Mace es una chica que lo que tiene de bonita, lo tiene de agresiva y aunque no tiene la fuerza de Hawk, sus ataques son muy rápidos; Alana es otra chica que es muy rápida, de hecho, es muy parecida a Mace, sólo que ella es un poco más rápida y también un poco más débil y Smasher, el típico sujeto muy grande, muy fuerte y muy lento, este personaje es quien más aguanta los golpes, pero por su lentitud, tendrás un poco de problemas.

Cada personaje tiene varios movimientos básicos, como correr, golpear con el puño, patear, golpear hacia atrás,ejecutar agarres y saltar; al combinar estos movimientos logras realizar otros más elaborados y más efectivos. Así como en otros juegos de este tipo, al presionar 2 botones específicos, harás un poder especial que le causa el máximo daño a tus enemigos, pero al hacerlo tu barra de energía disminuirá.

Algo que nos gustó mucho fueron los agarres; si presionas el botón de agarre, cada personaje realizará uno sencillo, pero si al momento de sujetar a tu enemigo presionas otro botón, el agarre será diferente; cada personaje tiene al rededor de cuatro agarres distintos (aunque cabe mencionar que Smasher tiene más y mejores).

No todas las peleas serán a puño limpio, ya que en el camino encontrarás todo tipo de objetos y armas que podrás

utilizar para defenderte, como tubos, extinguidores, cajas, bazookas, etc., pero no te confíes porque tus enemigos

también pueden hacer uso de todo eso para detenerte. Lo interesante aquí es que, tanto los objetos pequeños como los grandes, interactúan.

Además de armas, también recogerás ítems que te harán recuperar tu energía (hasta podrás tomar refrescos de las máquinas automáticas) o te darán puntos. Estos puntos es muy probable que al juntar cierto número, consigas o una

vida o un continue, (en la versión que jugamos esto aún no estaba definido).

También podrás destruir patrullas, camionetas, puertas, bebederos, etc. y las partes que queden

después de la destrucción, te servirán para defenderte. Esto de destruir no es sólo por diversión, pues cuando termines algún nivel, le sumarán puntos a tu score por hacer eso.

Lo innovador de Fighting Force es que, en varias partes del juego, al terminar un nivel, te darán a escoger diferentes caminos para que continúes; esto, aunque ya se había visto en juegos como: The Peace Keepers y Final Fight 3 de Super NES, casi no se explotó en su época y es por eso que este título lo retoma con un nuevo aire, pues dependiendo de los caminos que tomes, la historia cambiará (por cierto, el juego aún no tiene Storyline). Los movimientos de cámara, aunque son automáticos, están muy bien realizados hasta en el modo de dos jugadores.

Desde luego, no podían faltar los típicos jefes de cada escena.

El modo de dos jugadores nos pareció muy divertido y nos trajó muchos recuerdos, pues con un compañero pueden ponerse de acuerdo para avanzar bien y rápido o se pueden traicionar quitándose premios, dejarle a uno a todos los enemigos o hasta golpearse entre sí.

En realidad, la versión que jugamos era muy preliminar, de hecho, no tenía ni presentación, ni música ni sonidos, además la velocidad del juego era un poco lenta y los gráficos no estaban muy bien definidos. Estamos seguros que todo esto se mejorará en la versión final, pues este título de Eidos promete mucho.

previo

Turok

Desde que estamos en la elaboración de la revista, recordamos que aunque había compañías que mostraban juegos muy interesantes a lo largo de estos años y por muy buenos que fueran, debían tener cuidado de no mostrarlos por las mismas fechas en las que Nintendo planeaba lanzar alguno de sus Mega-hits, pues sabían que aunque fueran excelentes, tendrían una competencia muy fuerte (y sobre todo si era una de las tantas obras maestras de Miyamoto). Bueno, sin embargo te debes estar preguntando: ¿Qué no había yo comenzado a leer un previo de Turok y no un Control de los Profesionales o un Tema del Mes? La cuestión es que aunque Nintendo, este mes se preparó para lanzar quizá su mejor y más importante juego en la historia, se puede encontrar con un título lo bastante fuerte para hacerle competencia. Sí, Turok 2 es un juego impresionante y reúne los elementos de sobra para ser un título obligado de compra, por todos los elementos que conjuga, y a continuación hablaremos de él.

En un comienzo, Zelda 64 se decía que iba a ser el primer juego para el N64 que tendría la cantidad de 256 Megas, pero recientemente Acclaim anunció que Turok 2 también incluiría la misma cantidad de memoria, punto en el que ambos están equilibrados, pero cuando los juguemos nos daremos cuenta cuál aprovechará mejor esta cantidad de memoria (en cuestiones como más y mejores texturas, más armas, movimientos, enemigos, música, etc.). Por el momento sólo podemos anticipar que algo en lo que Turok 2 ya es superior a Zelda 64, es en los gráficos, pues utiliza el máximo de resolución que puede dar el N64, mientras que Zelda 64 usa la resolución máxima del monitor convencional de una TV.

Uno de los nuevos movimientos de Turok es usar un lente para ver a enemigos a gran distancia, al estilo del rifle Snipper de Goldeneye 007. Sin embargo, aquí alcanzas a ver a una distancia mayor que en el juego de Rare.

Compañía: Acclaim

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: MATURE M

Desarrollado por

256 megabits Memoria

Aventura Primera Persona Categoría

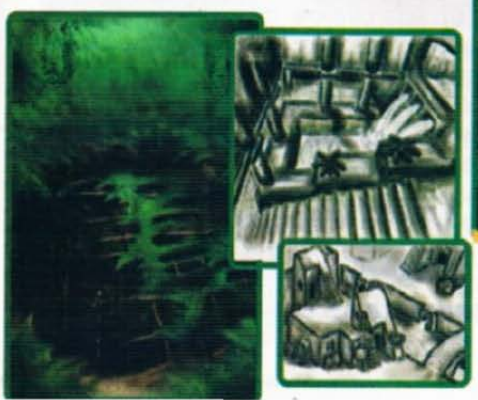
Octubre 1998 Fecha de Salida

© 1998 Acclaim Entertainment

La historia de Turok 2 es la siguiente: Después de vencer al Campaigner, Turok destruyó el Chronosceptor arrojándolo a un volcán. Al hacerlo y sin querer, Turok revive a un enemigo aún más temible conocido como "Primagen", quien se encontraba atrapado en una nave espacial enterrada en el centro de "Lost Land". La nave de este ser está en ese lugar por la fuerza de 7 Tótems y ahora que él ha despertado, con sus poderes comandará a la orda de criaturas malévolas para destruir estos Tótems, poder liberarse para conquistar el "Lost World" y de ahí planear su ataque a la tierra y por supuesto, también conquistarla. Una vez que Turok se dió cuenta de su error y después de pedirle perdón a medio mundo, se da cuenta que la única forma en la que él puede corregirlo y evitar que los sirvientes del Primagen destruyan los 7 Tótems, es buscar y destruir él mismo al Primagen.

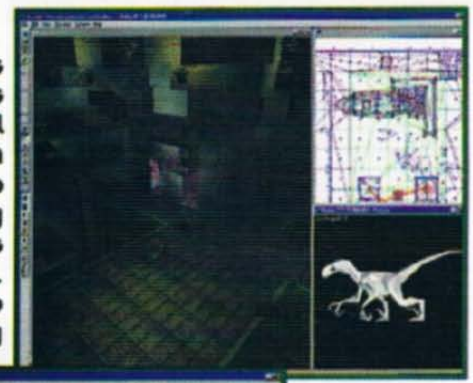
Los objetivos que Turok debe cumplir para llevar a cabo su misión son: Defender los 7 Tótems de los embates de los sirvientes del Primagen, destruir a sirvientes claves del Primagen y obtener las llaves para la guarida de este ser y por último destruir al Primagen. Esto nos da como resultado que Turok debe avanzar a lo largo de 7 áreas distintas antes de poder llegar al último nivel donde lo esperan más peligros de los que alguien pueda imaginar, para así destruir a este nuevo enemigo y evitar que lleve a cabo sus maléficos planes.

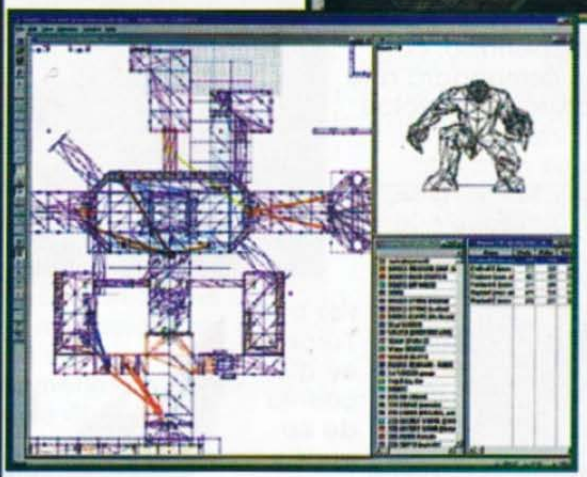
Así pues, tenemos que los programadores de este juego (a los que conoceremos más adelante) se esmeraron en mejorar todos los aspectos del juego... menos el de la historia, pero bueno, a final de cuentas ese es el detalle menos importante. Sobre los detalles que se mejoraron de manera sustancial del primer Turok a éste y que fue lo que causó más malestares entre los videojugadores es la cuestión de la niebla. Aquí la seguiremos viendo sólo en algunos niveles, pero definitivamente el rango de la visión de Turok se ha mejorado de una forma muy importante. Eso es muy fácil de notar en las fotos que estamos presentando a lo largo de este artículo.

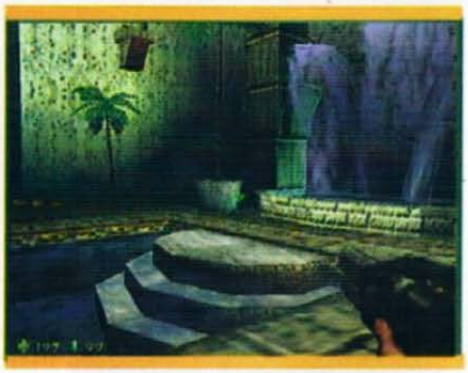


Ahora los escenarios son mucho más variados que en el primer Turok, donde si recordamos, la gran parte del juego se desarrollaba en la selva y sólo había algunos cambios, pero no eran muy drásticos. En este título verás ambientes muy distintos. Como ejemplo tenemos que el juego lo comienzas en una ciudad totalmente destruída (de hecho, es un puerto) y de ahí pasas a la selva, a las cuevas, a los pantanos... en fin, mucho más variedad que en el anterior.

Por cierto, ya que hablamos de los escenarios, otro de los puntos en el que los programadores pusieron especial empeño es en hacerlos mucho más complejos y con más y mejores cosas escondidas. Este punto lo consideran muy importante, pues hace más complejo al juego y una recompensa extra a los videojugadores que gustan de explorar estos mundos. Para darte una idea de la complejidad que te espera al jugar estos mundos, puedes echarle un vistazo a los trazos que tenemos en este artículo. Cada una de las casas, pirámides, cuevas y otra cosa que puede tener un laberinto o varios cuartos para despistarte, ten por seguro que los tendrá. Es por eso que cada mundo te parecerá más inmenso que los que hay en la primera versión.







El lanzallamas no sólo es una arma de alto poder destructivo, sino que demuestra el potencial de procesamiento del N64, pues genera una importante fuente de luz y su movimiento siempre es al azar, además de que gráficamente luce muy bien.

Todos los gráficos fueron mejorados de forma sustancial, pues ahora usaron mejores herramientas para programar el juego. De entre las cosas en las que más se nota, es en las armas que ahora tienen mayor poder destructivo y son muy vistosas (a nosotros nos encanta el lanzallamas) y todas las apariencias son mucho más reales. Para poder darte cuenta de eso, hay que echar un vistazo a la apariencia de la mano de Turok en algunas fotos, pues se ve muy real. Por cierto, ya que hablamos del lanzallamas, nos da pauta para comentar otro aspecto gráfico

muy interesante y es que ahora con el fuego de las armas y otros factores ambientales, veremos que existe un efecto de fuentes de luz muy evidente. Si te fijas, en muchas de las fotos que estamos publicando, la iluminación de las paredes, de los enemigos y demás elementos que están en pantalla, cambia si se está disparando un arma o hay fuego en la misma. Este efecto en acción se ve muy bien. También aprovechamos para decir que la música fue mejorada. Bueno, desde que la primera música no fue muy brillante, esto no es un gran logro, pero la que tiene ahora el juego, cumple muy bien con el objetivo de adentrarte a la acción de Turok 2.

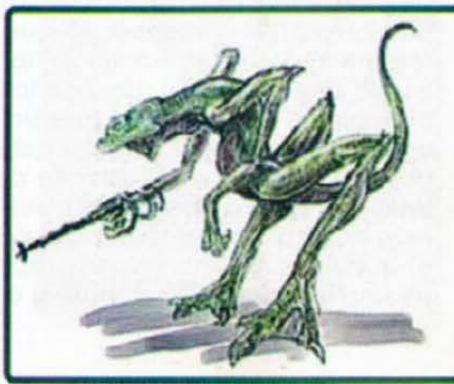
Observa a este enemigo. El color de su piel cambia dependiendo de la luz que exista en el ambiente.

Los enemigos también fueron mejorados en todos sus aspectos. Primero que nada, tenemos unos diseños mucho más agresivos que los que había en el primer Turok. Sabemos que la cuestión no sólo es hacer mejores diseños, sino poder llevarlos al juego manteniendo la idea original y los artistas gráficos de Iguana lo pudieron hacer.

En total existen 45 de estos monstruos repartidos a lo largo de los 8 niveles que Turok debe recorrer, además, claro está, de los jefes y subjefes. Las texturas son mucho más "vivas" que las que había en el anterior juego y por lo tanto también exis- ten más detalles en estos personajes. Los movimientos de es- tos enemigos también son mucho más realistas y esto ya es mucho decir considerando que el "Motion Capture" del primer Turok eran impecables.

Hay que recordar que los programadores, en el primer Turok estaban muy orgullosos de la "Inteligencia Artificial" (IA) que le habían programado a los enemigos y por obvias razones trabajaron mucho para mejorar este aspecto.

Una de las mejoras que ellos comentan en este título es el hecho de haber programado rutinas de IA específicas, dependiendo del tipo y comportamiento del enemigo. Esto es, en lugar de hacer sólo ligeras modificaciones del sistema de inteligencia artificial general como se hizo en el primer Turok, aquí se han creado rutinas dependiendo la clase. Por ejemplo, anteriormente había enemigos que te podían atacar desde lejos, pero primero se acercaban para detectarte porque



en su programación no existía la detección de distancia, pero ahora dentro de su clase, está la posibilidad de atacarte de lejos para evitar que los dañes, entonces ten por seguro que lo harán. Así que esta es una muy buena noticia para aquellos que busquen más reto en este juego.

Por cierto, ahora los diseñadores decidieron hacer de Turok 2 un juego más violento que el anterior. Antes podíamos ver a enemigos a los que se arrastraban en el piso al recibir un impacto o simplemente cómo les corría la sangre. Ahora veremos precisamente una cantidad mayor de ésta al dispararle a alguien o situaciones muy raras, como ejemplo tenemos una que nos tocó ver, en la que de un disparo le volabas a la cabeza a un dinosaurio, pero éste te seguía atacando por unos instantes. También vimos unos enemigos que eran eliminados de forma espectacular al darles en su armamento. En fin, estas "mejoras" es muy probable que no todos las disfruten, pero ahí están.

Turok 2 no sólo incluye el modo de juego que detallamos anteriormente y el cual es conocido como "Quest Mode" para una persona, pues uno de los puntos más interesantes en lo que a esta nueva secuela se refiere, es la introducción de un nuevo modo de multijugadores. Este modo se juega a pantalla dividida, algo así como pasa en juegos del estilo, como Hexen 64 ó GoldenEye 007. En este modo de multijugadores, conocido como Deathmatch, existirán 2 modalidades de juego: La primera es el modo de "Bloodlust" y es el clásico de multijugadores en donde el objetivo es simplemente acabar con tus rivales antes de que ellos lo hagan contigo. Este modo cuenta con algunas variaciones en las que existirá la posibilidad de crear equipo o jugar con marcador y tiempo.Otra de las variantes dentro del modo Deathmatch es algo llamado "Frag Tag" y que al contarlo, se oye como un modo muy interesante. Aquí al comenzar el juego, uno de los jugadores es asignado como "el objetivo", el cual tiene que buscar y eliminar a los otros jugadores. Entonces, la única posibilidad que tiene "el objetivo" de salvarse, es buscar una especie de "Check Points" que están repartidos en el escenario, para que al tocarlos, le pase la "estafeta" a otro jugador y éste pasará de ser el cazador a ser el cazado.

Adon, la hechicera, es uno de los personajes que se podrán elegir en el modo de Multijugadores, pero todos juegan una parte importante dentro del modo de un jugador de Turok 2 ¿Será ella amiga o enemiga?

Lo interesante del caso, es que el jugador que tenga el Status de "objetivo" estará desarmado, lo cual hará más difícil su labor de evadir a sus amigos. Una de las particularidades del modo de Multiplayer de Turok, es que existen varios personajes que se pueden elegir, pero estos tienen características especiales que intervienen directamente en el desarrollo del juego, por ejemplo, puedes elegir en este modo a Joshua Fireseed (Turok) el cual es un personaje muy equilibrado, bueno para comenzar a jugar, pero no alguien con el que te convenga especializarte. Adon (Speaker of Forever Light) es una un personaje rápido y de ataques mágicos muy poderosos.

pero como toda mujer y hechicera, tiene poca resistencia. Purr-Linn es el típico sujeto que tiene un poder de ataque devastador pero es muy grande y lento, lo cual lo hace presa fácil. Sloth es un personaje muy lento y no ataca muy bien, pero tiene la posibilidad de recuperar su energía. Flesh Eater es como la contraparte de Turok, así que aquí se mantendrán las rivalidades del tipo "Ryu Vs. Ken" al tener el mismo tipo de características, pero con algunas ligeras diferencias. Ya para finalizar tenemos a Gant, el cual tiene mucha ayuda por parte de la tecnología, pero cuando ésta falla... Además de estos personajes, existe otro el cual es secreto y tiene muchas cualidades.

Los escenarios para jugar en Multiplayer serán diseñados especialmente para este modo, pero con apariencia de los escenarios normales de juego.

En fin, en este momento nos encontramos en una excelente temporada para aquellos que poseen un N64. No sólo porque en estos meses han aparecido muchos juegos de diversos géneros bastante buenos, sino por la salida (con diferencia de un mes entre ellos) de 2 títulos muy importantes como The Legend of Zelda: Ocarina of Time y Turok 2: The Seeds of Evil. Sobre ambos títulos no tenemos más que decir que son más que excelentes y que es difícil por cuál decidirte. Afortunadamente son 2 géneros muy distintos con sus respectivos fans, así que ellos sabrán decidir qué juego comprar. Pero algo innegable es que aunque uno de los 2 géneros no te sea llamativo, por la calidad del juego no podrás dejar de probar cualquiera de los 2, pues ambos son excelentes... demasiado buenos, diríamos nosotros.

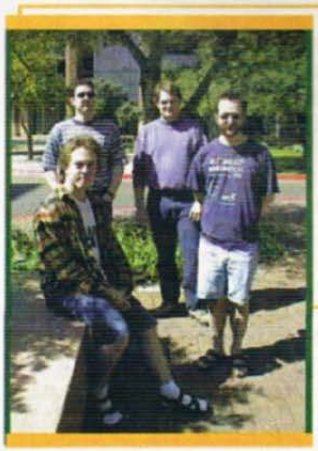
Los Programadores

Al aparecer en el primer juego de Turok, los programadores crearon un nuevo estándar en los juegos de Primera Persona. Ahora que se preparan a sacar la secuela, ellos están conscientes que al ponerle el número 2 al nombre, no implica hacer un juego un poco mejor, sino de revolucionar un mercado que se ha mejorado en mucho desde que apareció el primer Turok, sin embargo y por lo que podemos ver en el producto final, esto lo han logrado de nuevo y con creces, pues todo fue mejorado y muchos problemas arreglados. A continuación te presentamos a los responsables de este impactante juego:

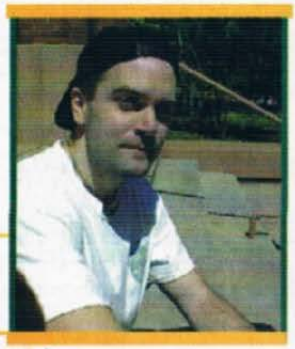
Diseñadores del juego (de izquierda a derecha): Mike Huey, Andy Schwalenberg y el diseñador en jefe David Dienstbier.

Programador líder: Stephen Broumley.

Aquí están los artistas gráficos del juego. En la fila de atrás y de izquierda a derecha: Thomas Cole, Derek Robinette, Alan Johnson, Ryan Tracy. Los que están sentados de izquierda a derecha: Shane Tarrant, Joe Lee, Greg Omelchuck, Mike Janke, Robbie Miller y Tre Zeiman.



Aquí tenemos a los programadores (de izquierda a derecha y comenzando con el que está sentado): Austin Appleby, Stephen Broumley, Bruce Cooter y Ian Dunlop.

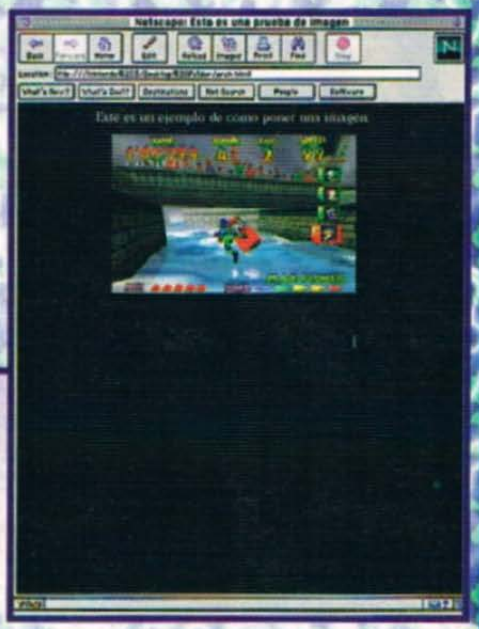


El artista gráfico líder: Alan Johnson.

Las Imágenes

Bueno, aquí está la continuación del curso que empezamos en el número anterior y como vez, esto se está poniendo bueno. Ahora veamos cómo poner imágenes. El tag <IMG> sirve para esto y se usa así:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Esta es una prueba de imagen</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>
<CENTER>
<FONT SIZE=5>
Este es un ejemplo de c&#243mo poner una imagen:
</FONT>
<BR><BR>
<IMG SRC="imagen.jpg">
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```



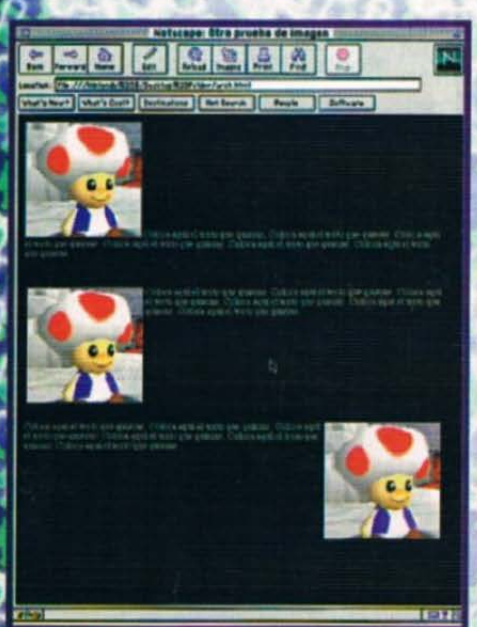
La línea <IMG SRC="imagen.jpg"> indica al browser que coloque una imagen la cual se llama "imagen.jpg" y está en el mismo directorio donde está tu archivo de HTML. Aquí es importante hacer un alto para remarcar algunos aspectos:

1. Las imágenes que puedes meter deben ser de tipo "JPG" o "GIF".
2. Dentro del tag de <IMG> pueden estar los comandos ALIGN y BORDER. El primero puede llevar los valores LEFT o RIGHT, y el segundo toma valores de 0 al número que quieras. Ej:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Otra prueba de imagen</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<IMG SRC="imagen.jpg" WIDTH=145 HEIGHT=145>
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.<br><br><br><br>

<IMG SRC="imagen.jpg" ALIGN="LEFT" WIDTH=145 HEIGHT=145>
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>
```




```
<IMG SRC="imagen.jpg" ALIGN="RIGHT" WIDTH=145 HEIGHT=145>
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.<br><br><br><br><br><br><br><br>

</BODY>
</HTML>
```

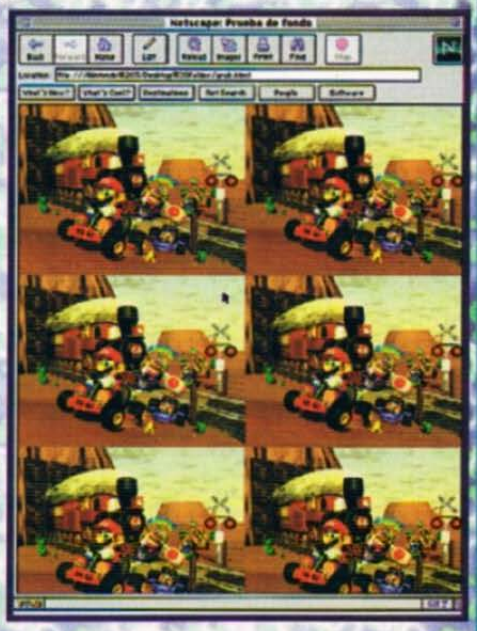
Si observas bien después de la primera imagen, el browser coloca el texto a la misma altura donde termina la imagen. Tal vez quieras tener una imagen al lado y escribir texto que quede junto a la foto. El comando ALIGN te sirve para esto (observa las dos últimas imágenes) aunque es más conveniente hacerlo con tablas. Por otra parte, hemos puesto dos nuevos comandos que son WIDTH y HEIGHT; con esto le indicamos al browser el tamaño en pixeles de la imagen que estamos poniendo, así él reservará el espacio necesario para desplegar la imagen y podrá calcular la posición del texto más rápido. Esto es más que nada, un aspecto de buena programación, ya que si no pusiéramos estos comandos, el browser desplegaría todo el texto y cuando acabe de cargar la imagen tendría que colocar otra vez el texto y se perdería tiempo. Estos comandos también te sirven para escalar una imagen, aunque no es muy recomendable que los utilices para esto, ya que el navegador gasta tiempo en calcular el valor de los pixeles; mejor utiliza una imagen que hayas escalado antes. El comando BORDER lo explicaremos más adelante, cuando lleguemos a ligas.

¡Hey!, una duda: ¿Cómo hago para que mi imagen tenga animación?. Ese tipo de imágenes son un formato especial de GIF. Necesitas hacer todos los cuadros de animación de tu imagen y luego con un paquete especial los juntas y ya tienes tu animación. Otra cosa que también puedes hacer con GIFs es ponerle transparencia a tus imágenes. Si observas, el fondo de tu página lo puedes ver en aquellas partes de tu dibujo que no tienen nada.

Otro de los comandos que va dentro del tag <BODY> es BACKGROUND y te sirve para poner una imagen como fondo en tu página:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Prueba de fondo-
</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCO-
LOR=000000 BACKGROUND="fon-
do.jpg">

</BODY>
</HTML>
```



Estamos dejando el comando BGCOLOR para que el fondo quede negro en lo que el navegador carga la imagen del fondo, la cual la va a repetir varias veces para que cubra todo el espacio que ocupa tu página.

Ha llegado el momento de entrar al siguiente tema que son las ligas y con ello vamos a explicar algo acerca de los "paths".

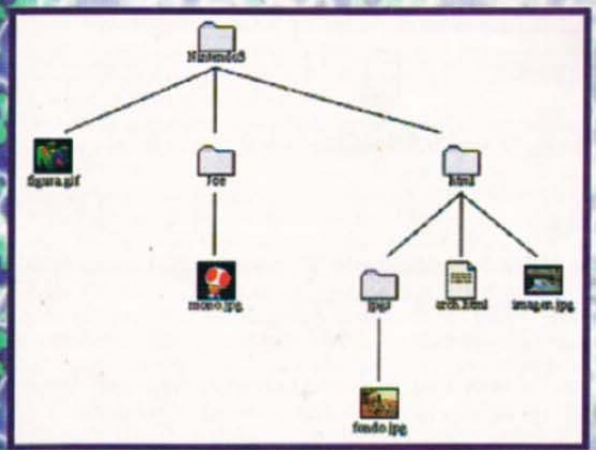
Las Imágenes

Toda buena página debe tener ligas o links (nosotros utilizaremos el término ligas), ya sea a otras partes de la misma página, a páginas que son parte de la página principal, a archivos o a otros lugares en el Web. Esta ligas aparecen subrayadas (si no has configurado tu browser de otra manera) y al posicionar el puntero en ellas, éste cambia de la flecha a una mano. Una liga se establece así:

<A HREF="path">Lo que quieras</A>

En la parte de "Lo que quieras" puedes poner texto o imágenes y cuando alguien le dé click a esta parte, el navegador desplegará el contenido de path. Cuando hay texto dentro del tag <A> y </A>, éste aparece subrayado. Pero ¿qué pasa con las imágenes? Ellas aparecen con un marco del color que hayas puesto las ligas (en LINK de <BODY>). El grosor de este marco lo controlas con BORDER (el que dejamos pendiente antes); si le pones 0, entonces no aparecerá ningún marco alrededor de la imagen.

Nuevamente, es necesario hacer un alto. Un Path puede ser el nombre de una imagen, página o archivo que puede estar precedido o no de nombres de directorios y también puede ser una dirección de Internet.



Ejemplos:

"imagen.jpg" Le estamos indicando al navegador que la imagen se encuentra en el mismo directorio en donde está el documento que la manda llamar.

"jpgs/fondo.jpg" Aquí le indicamos al navegador que la imagen está en un directorio llamado "jpgs" y que este directorio está en el mismo lugar donde está el documento.

"../figura.gif" Ahora, la imagen está en un directorio atrás de donde está nuestro documento.

"/Nintendo3/Joe/mono.jpg" Con el / le decimos al navegador que busque la imagen en ese directorio, sin importar donde está nuestro documento. Es como si pisiéramos http://www.patito.com, ya que el navegador va a ir a esa dirección sin importar donde estemos.

Entonces:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Liga</TITLE></HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>
<A HREF="http://www.nintendo.com">
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=5><br><br>
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=0><br><br>
Nintendo
</A>
</BODY>
</HTML>
```

www.tip.com

Si quieres poner más de un espacio en tu texto, el browser sólo te reconoce uno, pero puedes usar:
<PRE>muchos espacios>/PRE>
Este tag también te reconoce saltos de línea sin necesidad de usar

Hace esto: Como ves el marco de la primera es un poco exagerado. Además, las dos imágenes y el texto te llevan al mismo lugar. Si quisieras que una imagen te llevara a un lado, la otra a otro lado y el texto a un tercer sitio más, entonces hay que hacer esto:

```
<A HREF="http://www.patito.com">
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=5><br>
</A>
<A HREF="http://www.pato.com">
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=0><br>
</A>
<A HREF="http://www.nintendo.com">
Nintendo
</A>
```

Si le pones:

```
<A HREF="http://www.nintendo.com" onMouseOver="window.status='Nintendo Power'; return true">Ninten-
do</a>
```

Va a aparecer un mensaje abajo del browser:

Para terminar veamos un "mega ejemplo":

```
<html>
<head>
<title>Mortal Kombat Klub</title>
</head>

<body text = "ffffff" link = "ff0000" alink = "0000ff" vlink = "ff0000" bgcolor=000000 background="jpgs-
/fondo2.jpg">

<center>
<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=0 CELLSPACING=0>
        <TR>
         <TD><img src="jpgs/logo.jpg" width=320 height=240></TD>
         <TD><img src="jpgs/M.JPG" width=197 height=240></TD>
        </TR>
</TABLE><br><br>

<img src="gifs/bloodbar.gif" width=532 height=24><br>
<h1>C&#243mo poner tres personajes en pantalla</h1></center><br>

Para este truco necesitas tener prendida la opci&#243n de Max Fatality Time en el men&#250 de <a href="MOV.HTML#Kool">Kool Stuff</a>. <br><br>

<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=5 CELLSPACING=0 WIDTH=100%>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Escoge a Sektor y a Kabal. Llega al 3er. round y elimina a Kabal para que realices el <a href="MOV.HTML#Mercy">Mercy</a>.
         </TD>
         <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK1.JPG" width=236 height=173></TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Lleva a Kabal a una orilla y desde all&#237 Kabal debe realizar el <a href="MOV.HTML#Blade" target=Frame2>Bla-
de</a>.</TD>
         <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK2.JPG" width=236 height=173></TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Al momento de salir el Blade, Sektor debe eliminar a Kabal. As&#237 el Blade desaparecer&#225 pero seguir&#225 estando en don-
de desapareci&#243.</TD>
         <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK3.JPG" width=236 height=173></TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Ahora Sektor debe pasarse del otro lado y empujar a Sektor para que quede a una distancia de 4 cuerpos de donde qued&#243 el
Blade.</TD>
```

```
            <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK4.JPG" width=236 height=173></TD>
          </TR>
          <TR>
            <TD WIDTH=30%>Realiza el <a href="MOV.HTML#Anim" target=Frame2>Animality</a> de Sektor
y al aterrizar, &#233ste tocar&#225 el Blade.</TD>
            <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK5.JPG" width=236 height=173></TD>
          </TR>
          <TR>
            <TD WIDTH=30%>Cuando Sektor se recupere, golpea a Kabal y tendr&#225s 3 cuerpos en panta-
lla.</TD>
            <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK6.JPG" width=236 height=173></TD>
          </TR>
</TABLE><br><br>

<center><img src="gifs/bloodbar.gif" width=532 height=24><br>

<h1>C&#243mo hacer que Kabal deje su silueta en el escenario.</h1></center><br>
Aqu&#237 es necesario tener Enable Pause en <a href="MOV.HTML#Kool" target=Frame2>Kool Stuff</a> y
Quick Finish en <a href="MOV.HTML#Kool">Kooler Stuff</a>.<br><br>
<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=5 CELLSPACING=0 WIDTH=100%>
          <TR>
            <TD WIDTH=30%>Golpea a tu oponente hasta que su energ&#237a quede en <font color=ff-
0000>Danger</font></TD>
            <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK8.JPG" width=236 height=180></TD>
          </TR>
          <TR>
            <TD WIDTH=30%>Realiza el <a href="MOV.HTML#Blade" target=Frame2>Blade</a> y justo
cuando &#233ste toque a tu oponente y se escuche el sonido de <font color=ff0000>FINISH HIM!</font> pre-
siona start para poner pausa.</TD>
            <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK9.JPG" width=236 height=180></TD>
          </TR>
          <TR>
            <TD WIDTH=30%>Mant&#233n presionado cualquier bot&#243n y quita la pausa. As&#237 lo-
grar&#225s que Kabal realice el movimiento final y su silueta quede en el escenario.</TD>
            <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK10.JPG" width=236 height=180></TD>
          </TR>
</TABLE><br><br>

<center><img src="gifs/bloodbar.gif" width=532 height=24><br></center>

<font color=ffff00>
Si tienes alguna duda de c&#243mo realizar estos bugs, env&#anos un mail con tu duda y te
responder&#mos lo m&#s pronto posible, para hac&#rtelo m&#s complicado o para
aclarar tu duda.<br><br>

O tal vez tengas alg&#250n bug que quieras compartir con nosotros. Si es as&#237, cont&#225ctanos por mail
explic&#225ndonos claramente el modo de realizar el o los bugs.<br>
Si nos funciona, lo pondremos con fotos y toda la cosa, adem&#225s de incluir tu nombre para que todo el mun-
do sepa que fuiste t&#250 qui&#233n descubri&#243 este truco.<br>
En caso de que no nos salga, nos pondremos en contacto contigo para ver qu&#233 hicimos mal.

<br><br><hr><br>
<a href="home.html">
<img src="gifs/telnet.gif" width=32 height=21 border=0>
<br><font color=ff0000> Conexi&#243n a la p&#225gina principal.</font>
</a>

</body>
</html>
```

Así queda:

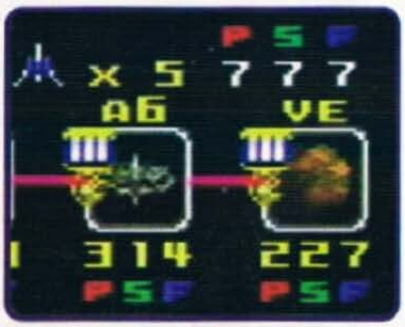
Si observas bien, existen algunos comandos algo raros que no hemos explicado. Desafortunadamente, el espacio es poco y no podemos seguir con esta pequeña clase de HTML. Pero no te preocupes, ya que si quieres seguir aprendiendo, puedes hacerlo entrando a cualquier página de Internet y en el menú de tu navegador entra al menú que dice EDIT. Allí utiliza View Source y el código de la página aparecerá (a menos que un hacker haya hecho algo para que no aparezca el código).

Finalmente, para comenzar a despedirnos, te comentamos que las páginas no se limitan únicamente a documentos de HTML. También existe CGI y Web-SQL para crear y manipular "formas" (esas donde te piden tu nombre y dirección), Java que sirve para hacer una página más interactiva, VRML que sirve para desplegar modelos tridimensionales en el Web (imagínate poder estar dentro de un edificio virtual, o poder observar unas ruinas en el Web) y muchas cosas más. Una buena página es aquella que integra lo mejor de la tecnología con un buen diseño. Si tu haces tu página trata de no caer en lo común (Hola, me llamo Pepe. Esta es mi familia. Este es mi perro. Esta es una liga a la página de mi mejor amigo...). Esperamos que este curso de HTML te esté entusiasmando y que no se te haya convertido en un dolor de cabeza. Te adelantamos que en los próximos explicaremos los frames, algo más sobre las tablas, las etiquetas en las direcciones, etc. Desafortunadamente, el espacio es poco y si te fijas, esto es una pequeña introducción y ya llevamos 8 páginas (cuando nos dimos cuenta nos fuimos de espalda). Te recomendamos que visites páginas en la red y que bajes su código y trates de entenderle, ya que esta es la mejor manera de aprender HTML, además de que es un lenguaje que está evolucionando mucho (existen hasta comandos matemáticos que salieron hace poco).

MARIADOS

¿Cómo consigo la medalla en Venom en **Star Fox 64**?

Para conseguir esta difícil medalla, debes obtener 200 puntos y llegar a la fortaleza de Andross con los otros tres miembros del equipo.



Lo difícil es que si llegas por Bolse, debes enfrentar un gran número de naves y es un poco complicado obtener los puntos necesarios.

Pero si llegas por el Area 6, deberás encarar al equipo

Star Wolf, lo bueno es que cada Wolfen 2 te da muchos puntos y no necesitas tantos botonazos como por la otra ruta. Destruye a Andross y conseguirás la medalla con 200 puntos.

¿Existen códigos secretos para este juego?

STARFOX 64

Pues en realidad, no se conoce ningún tipo de cheat para este juego, pero te compensan si eres un jugador excepcional.
Si obtienes la medalla en Andross por la ruta difícil, podrás elegir al Land Master en VS Mode.
Si consigues todas las medallas, puedes acceder al modo de experto.
Y si consigues la medalla en Venom en el modo Expert por la ruta difícil, puedes seleccionar a los miembros del equipo Star Fox caminando en el VS Mode.

¿Cuál es el camino difícil para Venom y cuál el extra difícil?

Pensamos que te refieres a las rutas de llegada, pues para llegar a Venom puedes hacerlo por Bolse o por el Area 6, la gracia es que sigas la ruta que prefieras para llegar por cualquiera de estos lados. Para resolver ésta y otras tantas dudas que nos han llegado, te vamos a dar los tips atrasados de este título, donde encontrarás todas las escenas y lo que debes hacer en cada una de ellas para continuar por diferentes rutas y dificultades.

Corneria: La ruta normal es destruyendo a Granga y siguiendo hacia Meteo. Para llegar al Sector Y, debes ayudar a Falco poco antes del agua, después pasa en medio de todos los aros de piedra y Falco te dirá que ha encontrado el blanco a través de la cascada, síguelo y después de destruir al Attack Carrier llegarás al Sector Y.

Meteo: En Meteo sigues a Fortuna inmediatamente. Pero si pasas por todos los 7 anillos casi al final de la escena, "warpearás" a Katina.

Fortuna: Si Star Wolf logra escabullirse y la bomba estalla, deberás seguir al Sector X. Pero si le pateas el trasero a Star Wolf y desconectas la bomba, irás a Solar.

Sector X: Si te tardas mucho en destruir al jefe, Slippy te ayudará y será derribado, entonces debes ir por él a Titania. Si logras destruir a Spyborg rápidamente, evitarás el daño y seguirás a Macbeth. Además, si abres a disparos las cuatro puertas, serás "warpeado" al Sector Z.

Titania: Nada difícil, rescata a Slippy venciendo a Goras y dirígete a Bolse.

Bolse: En Bolse sólo debes acabar el núcleo antes de ser destruido. Asegúrate de completar tus puntos derribando a Star Wolf.

Sector Y: Aquí debes completar 100 puntos para seguir hacia Aquas. Si no consigues los 100, tendrás que ir a ayudar a tu amigo Bill en Katina.

Katina: Si no destruyes el núcleo de la nave antes de 60 segundos, Katina será vaporizado y seguirás con el Sector X. Acaba con el núcleo de Saucerer para avanzar por Solar.

Solar: Enfrenta la Bio-arma del enemigo y sigue directamente a Macbeth.

Aquas: Sólo destruye la Bio-arma y seguirás a Zoness.

Area 6: ¡Directo a Venom! Procura obtener todas tus medallas.

Venom: Sólo te podemos decir: ¡Andross a la vista listo para recibirte!

Macbeth: *Es difícil, si destruyes a tiros a Mechbeth, irás a Bolse. Pero si disparas los ocho switches y la caja de control, cambiarás las vías y Mechbeth chocará con el depósito de armas, ahora llegas al Area 6.*

Zoness: *Dispara todas las luces para que no te descubran y puedas avanzar al Sector Z. Si eres descubierto, debes cambiar el curso a Macbeth.*

Sector Z: *¡Destruye todos los cohetes antes de que dañen al Great Fox!. Si lo haces, deberás llegar a Venom por Bolse y si destruyes todo, podrás llegar por el Area 6.*

¿Por qué no aparecen mis compañeros en Aquas?

Por la simple y sencilla razón que el Blue-Marine (al igual que el Land Master) es un prototipo creado por Slippy y su padre con "partes" de Arwing. Entonces, la razón de por qué vas solo en esa escena es... ¡porque no hay otro Blue-Marine! y sólo se comunican contigo por radio.

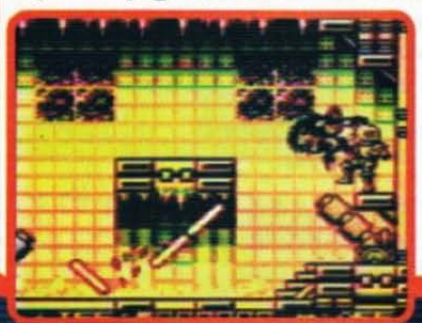
¿Existe algún truco para tener Continues ilimitados ó selección de escena para **Batman: The Animated Series** para Game Boy?

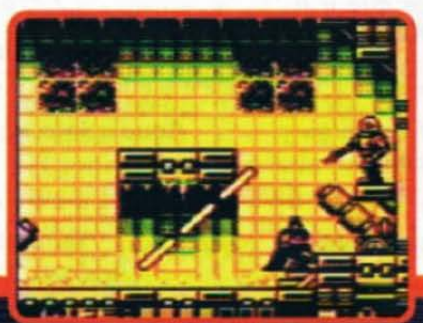
Jesús Antonio Otero Carrillo

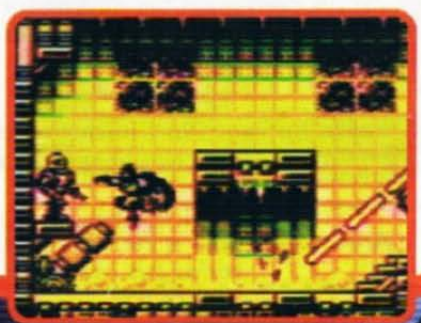
Pues en realidad sí lo hay, presiona SELECT en la pantalla del título para tener acceso a estas opciones donde puedes seleccionar el número de continues (lo pésimo es que sólo puedes escoger 0, 1 y 2) y si acabas el juego, podrás elegir la escena también. Aunque es un poco malo, pues si ya acabaste el juego, no creo que quieras seleccionar la escena para pasarla otra vez, a menos de que quieras probar algo nuevo ¿no?

¿En el mismo juego, cómo elimino a Mr. Freeze?

Para eliminar a este frío enemigo, lo que debes hacer es lo siguiente: Agáchate donde indica la primera foto y después de que dispare, salta y pégale. Al pasarse del otro lado, cuídate de los rayos y lánzale un boomerang para que se pase del lado derecho (o pégale con cuidado) y repite la jugada hasta eliminarlo.







EXTRA
Año 7 Noviembre 98 Sistema Informativo Club Nintendo

NOVEDADES

Fue el Tamagotchi, el que generó una cantidad impresionante de mascotas virtuales en el mercado. Algunos son una simple copia de otros, unos presentan mejoras a lo que ya existe y muy pocos traen algún avance significativo. Existen perros, gatos, dinosaurios, patos, dragones y hasta los marcianos de Toy Story o la mascota del mundial de Francia, todos llegaron a convertirse en mascotas virtuales.

Pikachu, personaje de Pokémon y sumamente querido en Japón, ha hecho su aparición, no como mascota virtual, sino más bien como "amigo virtual" (más adelante diremos por qué).

Pokémon Pikachu es el nombre de este aparatito que Nintendo comercializará durante los próximos meses y del que vamos a hablar a continuación.

Para empezar, Pokémon Pikachu se sale un poco de los estándares del concepto mascota virtual, donde por lo general, el dueño tiene que alimentarlo, limpiarlo, curarlo, apagarle la luz y cuidar su dieta. Con Pikachu no necesitas tener este tipo de consideraciones, ya que él se alimenta cuando tiene hambre, se baña todos los días y se va a dormir cuando le da sueño. Así que podemos ver que él no es inútil como los demás y sabe hacer las cosas por sí mismo. A mucha gente le parece divertido estar cuidando a una mascota virtual durante 3 ó 4 días, pero después se hace un poco difícil debido a las actividades en las que se mete. Pokémon Pikachu no esclaviza tanto al dueño, ya que Pikachu hace todo por sí mismo.

Bueno, ¿y cuál es la gracia de tener un Pokémon Pikachu?. Este juguetito más que mascota virtual, es como un Amigo Virtual. Pikachu puede estar jugando en la arena y construir castillos, puede estar leyendo cómics, ver televisión, montar bicicleta, volar cometas, tocar trompeta, comer, lavarse los dientes, darse una ducha, etc. Ahora, estas actividades y muchas más, van apareciendo conforme Pikachu se ejercite y es aquí donde entra tu interacción. El aparato (que por cierto es un Game Boy pequeño), cuenta con un "sofisticado" sistema que detecta el movimiento que se genera cuando caminas y sirve para medir los pasos. En la parte de atrás del Pokémon Pikachu hay una pinza que sirve para sujetarlo al cinturón. Cada vez que camines, un contador se estará incrementando y con esto Pikachu se ejercita. Obviamente, caminar no es la única forma de hacer que este contador se incremente; puedes agitar a tu Pokémon Pikachu, amarrarlo a tu zapato y moverlo mientras estás sentado, puedes amarrarlo a un Rumble Pak, etc.

Por otra parte, cada vez que el contador se incremente 20 veces, recibes un watt. Estos watts sirven para tener a Pikachu feliz, pues tú le regalas los watts que quieras como si fueran dulces o lago parecido.

Dependiendo de la cantidad de watts que le des, Pikachu se pondrá a hacer cosas especiales como tocar el piano, volar en planeador, nadar, etc. Estas actividades son especiales y sólo salen al darle watts.

Las mascotas virtuales manejan principalmente el concepto de crecimiento, mientras que Pokémon Pikachu maneja el estado de ánimo que se refleja en los watts que le regalas. Así podemos tener a uno amistoso, molesto, furioso, etc.

De acuerdo con el estado de ánimo, podrás ver distintas caras de Pikachu cuando no está haciendo nada. Y como este amigo virtual no maneja el crecimiento, Pikachu no muere.

Si te fijas bien, tener un watt por cada 20 incrementos en el contador de movimiento es muy cansador, así que cuentas con una opción donde apuestas 5 watts en una máquina tragamonedas. Si logras detener las 3 casillas en la misma figura, obtendrás 30 watts a menos que obtengas 3 caras de Pikachu, ya que con esto te dan 50, ó tres 7's con lo que ganas 500 watts. Por cierto, si crees que puedes electrocutar a Pikachu dándole muchos watts, no te preocupes, ya que el máximo de watts que le puedes regalar son 999 de una vez. Ahora, si planeas juntar millones de watts y darle muchas veces 999 de watts, no va a pasar nada, ya que el máximo de watts que puedes tener es 9999.

Pokémon Pikachu es muy entretenido sin necesidad de estar cuidándolo todo el día. El hecho de tener el "contador de pasos" lo hace más interesante, sobre todo porque conforme el marcador avance, verás nuevas actitudes que Pikachu puede hacer.

El aparato también te sirve de reloj y cuenta con un sistema de ahorro de baterías, pues si en un minuto no has presionado ningún botón, el display de la pantalla se apaga.

Por cierto, no se te vaya a ocurrir meter a tu Pokémon Pikachu en la licuadora con tal de tener más puntos en el marcador.

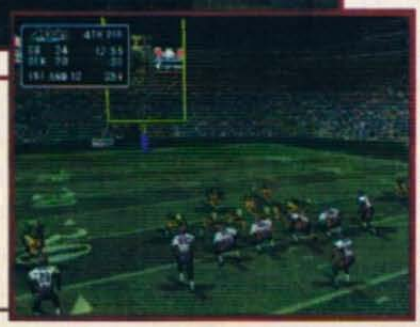
Solución al Puzzle de la edición Nº 74

Expansión de Memoria para el N64.

Nintendo of America nos ha sorprendido de nuevo al anunciar que ellos lanzarán este mes, el tan comentado "expansor de memoria" o mejor conocido con el nombre de Nintendo 64 Expansion Pak. El Expansion Pak es el nuevo nombre para el aditamento que antes conocíamos como el "Jumper Pak". Sí, éste es el misterioso "cartuchito" que se introduce en el cuerpo del N64, donde tiene una etiqueta que dice "No remover". Tal como se mencionó en su momento, este aditamento sirve para aumentar en 4 Megas la memoria RAM del sistema. ¿Esto con qué objeto? Bueno pues, para mejorar sustancialmente el funcionamiento de futuros juegos del sistema.

Y bueno, no habrá que esperar mucho, ya que recientemente Acclaim anunció que sus 2 próximos juegos: NFL Quarterback Club 99 y Turok 2 serán compatibles con este aditamento. El primero que van a lanzar será NFL Quarterback Club 99 y lo curioso del caso, es que este título no fue desarrollado con la idea del expansor de memoria en mente.

Aunque estos títulos pueden jugarse sin el expansor de memoria, es con este aditamento con el que más ventaja le sacarás a los juegos,



Tanto NFL Quarterback Club 99, como Turok 2 serán los primeros títulos compatibles con el Expansion Pak de Nintendo, que saldrá a la venta este mes.

gráficamente hablando. Por ejemplo, aunque los gráficos de NFL QBC 99 se verán en alta resolución con el expansor de memoria o sin él, al tener este aditamento en el N64, los movimientos y algunas transiciones de los personajes se verán mucho más fluidas, además, se podrá tener una repetición instantánea de un minuto y medio de duración, en lugar de solamente medio minuto que se logra sin el Expansion Pak. Esto es impresionante tomando en cuenta que existen 22 personajes, moviéndose en forma individual en el campo, al mismo tiempo.

Originalmente, el primer juego que sería compatible con el Expansion Pak por parte de Acclaim sería Turok 2, pero cuando el equipo de Iguana, que estaba realizando el NFL QBC 99 vio lo que se podía hacer con este aditamento, decidió hacerle algunos ajustes de última hora al juego para que así pudiera también aprovechar este aditamento. Se supone que Turok 2, al ser jugado con el Expansion Pak se podrá ver en alta definición (se notará con mayor claridad si tienes un monitor especial) y de igual forma, los personajes tendrán movimientos más fluidos.

Bueno, el anuncio de este aditamento nos tomó por sorpresa, pero es muy probable que para el siguiente ejemplar de la revista tengamos mayor información de cómo funciona y qué juegos serán compatibles con él a futuro.

Ahora, la pregunta es: ¿Cuál será el primer juego de Nintendo que aproveche las ventajas del Expansion Pak?

Pues, solamente está confirmado "Perfect Dark", que en este momento está siendo programado por Rare. Jet Force Gemini (también de Rare) aún se encuentra en "veremos". Otras compañías que anunciaron de última hora que sus juegos serán compatibles con el Expansion Pak son Activision y GT Interactive, sólo el juego de Vigilante 8 (es probable que hablemos de él en el siguiente número) está confirmadísimo para Alta Resolución con este aditamento por parte de Activision así como el nuevo Duke Nukem de GT Interactive.

Perfect Dark tendrá máxima resolución (640 por 480).

Wipeout 64, distribuido por Midway

Al parecer Midway está planenado convertirse en el distribuidor de juegos más importante para el N64. Sabemos que ellos comenzaron a distribuir sus juegos (y luego se pusieron de acuerdo con GT Interactive para la distribución de sus traslaciones de Arcade, pero a final de cuentas el producto es de ellos) y después decidieron tomar los de Kemco y distribuirlos.

Un caso reciente es el tomar otros juegos de desarrolladores importantes, pero sin el potencial para ser "Publishers" como ha sido el caso de DMA Designs (Body Harvest) y Crystal Dynamics (Gex: Enter the Gekko).

Ahora y para darle continuidad a esta nueva tradición, han decidido adquirir los derechos del juego "Wipeout 64", para distribuirlo en nuestro continente.

Wipeout 64 es un excelente título de carreras futuristas en todos los aspectos: gráficos, música, movilidad, jugabilidad. En fin, la gente de Psygnosis creó un juego demasiado bueno para el Nintendo 64 y que aprovecha gran parte de las ventajas del poder de procesamiento del Nintendo 64.

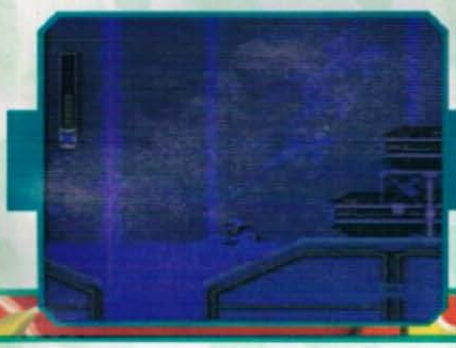
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SOS

MEGA MAN X3

Si tienes problemas para agarrar la letra K, en la escena de Acid Sea Force, no te preocupes, aquí te mostramos dos técnicas para que la puedas obtener con el Robot Frog y el X-Buster.

Sitúate en el lugar que indica la primera foto, ahora carga el poder con el arma Frost Shield y sube rápidamente al hielo para que casi al llegar a la superficie puedas saltar y tomar la letra K.



Toma al Robot Frog, sigue avanzando hasta que llegues a los ventiladores y destrúyelos.

Ahora, sube con Mega Man por la pared de los ventiladores hasta lo más alto.

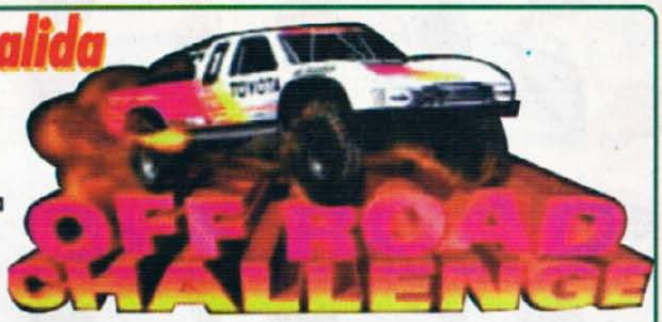
Salta con Dash hacia la derecha y cuando caigas al agua, salta nuevamente hasta que alcances la letra K, pero si te sumerges tendrás que empezar de nuevo.

Consigue lo necesario para que pruebes estas técnicas, pero si tu mamá te persigue con la tarea, usa este password para hacerlo más rápido.

MARIO KART 64

Si creías que en Mario Kart 64 ya no había nada nuevo por descubrir y que no habría cosa alguna que te animara a jugarlo con gusto, dale una revisada a estos Bugs y atajos de este gran título y apresúrate a probarlos todos, tal vez encuentres algo nuevo que nos sorprenda a todos los videojugadores que seguimos en la violencia de Mario Kart 64.

Turbo en la salida



Para salir con turbo al comenzar la carrera, presiona el acelerador justo después de que se escucha SET. necesitas un poco de práctica para calcular la medida.

Bonus Trucks

Este tal vez no es truco, pero por si "las moscas" ahí te va: Presiona los siguientes botones en la pantalla de selección de vehículo para sacar 4 autos extra, o presiónalos de nuevo para regresar a los originales.

- Thunderbolt
- The Crusher
- Punisher
- 4x4 Monster

Cajon Track

En la pantalla de selección de escena mantén presionado L, R y después presiona Arriba en el Control Pad (se escucha como un taladro), ahora sólo coloca el cursor en la escena EL PASO, mantén presionado Z y presiona el botón A para entrar a la escena: El Cajon Track.

Flagstaff Track

Para seleccionar la pista Flagstaff Track, ve a la pantalla de selección de escena, mantén presionado R y presiona Izquierda en el Control Pad, así escuchas un ruido de taladro, ahora coloca el cursor en la escena de MOJAVE, mantén presionado el botón Z y presiona el botón A para entrar a la pista Flagstaff Track.

Guadalupe Track

Ahora que si la pista que quieres es Guadalupe Track, necesitas en la pantalla de selección de escena mantener presionado R, presionar Abajo en el Control Pad y se escucha un ruido de taladro, ahora coloca el cursor en la escena de VEGAS, luego mantén presionado el botón Z y presiona A para entrar a Guadalupe Track.

MARIO KART 64

Un detalle chistoso es que si le disparas una concha verde directamente a la torre, le darás al personaje de abajo y rebotará, pero no deshará la torre.

Y si disparas una concha roja desde cualquier lado de la pantalla, ésta le dará al personaje más próximo al que disparó, sin importar su lugar en la torre.

Ya que estamos en esta pista, veamos este atajo que se hace a partir del Bug anterior.

Llega al mismo lugar y sigue el mismo procedimiento que con el Bug, pero no te atores en la punta, sigue un poco más hasta que Lakitu te recoja y te trabe en el río, ahí te quedarás atrapado

hasta que seas una masa arrugada, ¡no es cierto! si lo hace otro personaje, serán recogidos ambos (cada uno por su Lakitu) y lo extraño es que los pondrán casi donde es el bug, pero con una vuelta de más.

Pero no siempre debes quedarte con lo que nosotros te mostramos...

BUGS

Y como siempre, con cada Bug nos dan ganas de investigar si es que se puede aprovechar un poco más, como ya nos lo han demostrado nuestros lectores.
Bueno, al estar investigando este atajo, nos dimos cuenta que si

haces lo mismo pero un poco más adelante (por donde están los hombres de nieve), saldrá el mismo Bug de la torre, pero ahora sí te contará la vuleta. Este es un poco difícil de lograr, pero te aseguramos que sí sale, sólo observa las fotos.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SOS

Psychedelic Mode

Para jugar con la pantalla multicolores presiona la siguiente secuencia en la pantalla del título:

Si lo haces bien, aparece un mensaje en la pantalla indicando que ya entró el truco y así podrás lograr estos gráficos sicodélicos.

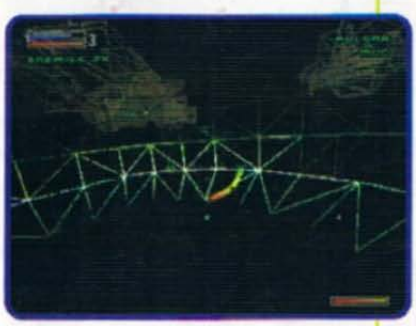
Turbo Crazy Mode

Para que puedas jugar a gran velocidad, tienes que presionar la siguiente secuencia en la pantalla del título.

Si lo haces correctamente, aparece un mensaje en la pantalla y ¡listo! ahora puedes jugar a gran velocidad.

Wire-Frame Mode

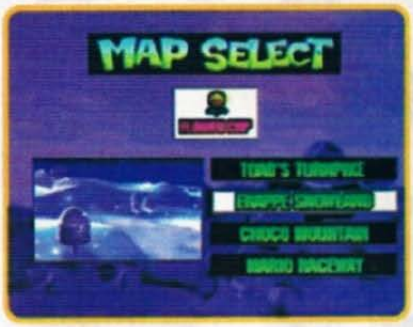
Para ver sólo las estructuras poligonales de este juego, tienes que presionar la siguiente secuencia en la pantalla del título.



Si lo haces bien, aparece un mensaje en la pantalla y ahora ya puedes jugar en el modo de **WIREFRAME**

BUGS

Empecemos con estos Bugs en la pista de Frappe Snowland. Para empezar, elige a tres o cuatro jugadores (en este ejemplo, lo hacemos con cuatro para que veas que sí se puede), pero la condición es que deben estar en orden de acuerdo al peso, es decir, primero uno grande: Bowser, Donkey o Wario, luego Mario o Luigi y después Yoshi, Peach o Toad. Si quieres hacerlo con cuatro, después de colocar un personaje, debes poner uno de su mismo peso sin perder el orden.



BUGS

Ahora, por turnos lleguen hasta la rampa, empezando por el más pesado. Cada uno deberá saltar y caer hacia la izquierda (recuerda que si lo haces en extra, hay que invertir las direcciones) y avanzar hasta quedar del otro lado de la montaña (del lado derecho) hasta que se quede atorado para que Lakitu lo recoja, pero lo elevará a una altura increíble y luego lo pondrá antes de la meta (sin hacer atajo).

Ahora **SIN MOVER** al de más tonelaje, repite la misma operación con cada uno de los personajes hasta que logres tener la torre de Karts.

BUGS

Algo muy importante para que sirva el truco, es que Lakitu los levante a una gran altura, porque si no los eleva mucho, los pondrá en el mismo lugar pero caerán en un río subterráneo y al volverlos a poner, tirarán a los que ya hayan sido colocados.

MARIO KART 64

CLUB Nintendo® RESPONDE

En el juego Super Mario 64, quisiera saber cómo se abre el cañón que está afuera del castillo de la princesa, y la otra es: ¿Cuántas estrellas se pueden conseguir como máximo en este mismo súper juego?.

AUGUSTO WONG
Perú

Para poder lograr abrir este cañón, lo primero que debes hacer, es conseguir juntar todas las estrellas de este gran juego, que como bien sabes, están repartidas a lo largo de los mundos que debes recorrer en forma completa. Una vez que las consigas, automáticamente la reja que tapa el codiciado cañón, desaparecerá y podrás ingresar en él y lanzarte a la cima del castillo donde encontrarás a Yoshi, quien te llenará de vidas. La segunda respuesta es 120 estrellas. No hay ni existen más, así que no te dejes engañar por tus amigos.

Ryo

Pienso que ustedes deberían agregarle a su revista algún tipo de entretención adicional, como por ejemplo, un puzzle (sólo de videojuegos). Esto sería bastante simpático, ojalá consideren mi sugerencia.

FERNANDO GOMEZ H.
Colombia

Para alegría tuya y varios lectores que nos lo habían estado pidiendo desde hace mucho, ya hemos incorporado a nuestra revista un puzzle (muy entretenido para quienes gustan de los videojuegos), ya que abarcará desde juegos antiguos a los más modernos, personajes famosos y otros no tanto, por lo que deberás ponerte a estudiar si quieres resolverlo completo, o si no te pasará lo mismo que a Ace... todavía no puede resolverlo y cada 5 minutos le pide a nuestro Editor la solución.
Ojalá que tengas más suerte que mi compañero.

Ryo

Hola. Si no se enojan,. quisiera pedirles un favor un poco antiguo, y es que necesito algunos trucos para los siguientes juegos de la consola Game Boy: Raging Fighter y Tetris.
Ojalá puedan ayudarme.

CARLOS CARVAJAL U.
Venezuela

¡Ningún problema, amigo!, aunque estos juegos sean un poco "viejos", igual sus trucos están vigentes y a continuación te los daré: Para RAGING FIGHTER, presiona en la pantalla del título ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, y antes de que la pantalla desaparezca, presiona A o B. Con esto lograrás luchar contra un peleador igual al tuyo si presionas B, y si presionas A, el color será más oscuro. Y para TETRIS, presiona ABAJO y START en la pantalla del título para aumentar la dificultad del juego.

Ryo

Primero que nada, quiero felicitarlos por el excelente trabajo que realizan, ahora unas preguntas: 1.- ¿Por qué no han sacado un juego (para N64) de Dragon Ball? 2.- ¿Existe algún personaje oculto en el espectacular juego Mortal Kombat 4, y si existe, me podrían decir como sacarlo?

JULIO BARRERA F.
Colombia

Creo que en alguna ocasión respondí la primera pregunta que me haces, y reitero mi respuesta, la razón por la cual no ha salido (ni va a salir tampoco) un juego de DB para el N64 es porque esta famosa serie de animé terminó de darse en Japón hace más de un año (considerando Dragon Ball GT) y Bandai saca juegos de animé sólo cuando la serie que los inspira esté atrayendo público en el mismo Japón (como debes saber, en Japón, Dragon Ball "NO" es el animé más visto en este momento), además hasta el momento hay muy pocos proyectos de posibles juegos de animé para el N64, y de esos proyectos, muy pocos llegarán a nuestro continente (si tan sólo Nintendo se diera cuenta que en nuestro continente también vende el animé). Ahora, con respecto MK, existen 3 personajes ocultos en este juego: Goro, Noob Saibot (ambos trucos aparecieron en una edición anterior) y Meat. Para sacar a este extraño "personaje", debes ganar 16 veces seguidas en la opción "GROUP MODE" (obviamente jugando en 2 players). Después de haber ganado con ellos, elige a cualquiera y éste se "transformará" en Meat.

Ace

Hola. Tengo algunas preguntas que hacerles: 1.- Creo que Ryo debería tener una sección para él sólo que se llamara RYO, el todopoderoso responde. ¿O no? 2.- ¿Cuál es el animé favorito de Ace? ¿Cuál es su personaje (femenino) favorito? El mío es Amy Mizuno (Sailor Mercury) 3.- Un amigo tiene el juego "Sailor Moon Super S" (ese de peleas) para SNES, lo curioso es que como es pirata, al cartucho se le puso un papel donde salía el logo, pero en el logo de las Sailors salía el Sello de Nintendo, y al lado decía "Super Nes", como si hubiera sido recortado de la caja, y esta hubiera sido traída oficialmente, es extraño. ¿Habrá sido trucada la caja?.

FERNANDO ROJAS Y.
Venezuela

Tuve que resumir tu carta, como te habrás podido dar cuenta ya que, sinceramente, no podía escribir tanto en esta sección. Aquí están las respuestas: 1.- Mmm... creo que eso no es de mi incumbencia, aunque tal vez no sería mala idea que cada piloto tuviera su sección. 2.- La verdad es que no tengo un animé preferido, sino muchos así que me es imposible contestarte lo primero, con respecto a lo segundo, algunos de mis personajes preferidos son Yohko de Mamono Hunter Yohko, Lina Inverse de The Slayers (los justicieros) y Asuka (de Evangelion). 3.- Creo que te has respondido sólo tu pregunta. Efectivamente, cuando llega un juego de Super Famicom japonés a América (que no ha sido convertido oficialmente a SNES), se las "arreglan" para hacerlo parecer original, pero son detalles como esos que mencionas los que los delatan.

Ace

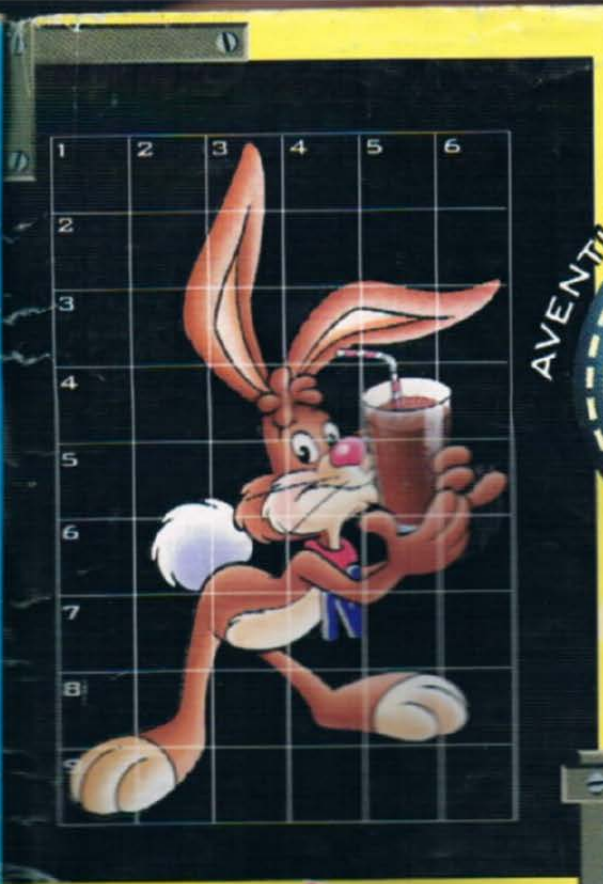
Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogota, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

PUZZLE

C · L · U · B Nintendo

*RELACIONADO CON JUEGOS Y PERSONAJES DE NINTENDO

*Street F. | Rutenio | Grata / Héroe español | Nuevo | Vocal
*Juego | Vocal
*Street F. | Nota mus. | Mes del año
Se quemó | Sonríase | Yoco
Titanio | *Juego | Os
Hombre inglés | Alfa / Argón | Hélice / *Mortal Kombat | Nombre femenino
*Killer Instinct G. / Cromo
Renovante | Atomo
Boga | Incrédula | Norte / *Juego | Alfónica | Desciende
Uno | Comp. mus. | Nombró | Altares | *Mario Br.
Mata-a | Oro galo / 100 | Pronombre / Animadora de T.V. | Animal
Ocupar / Ansia
Acudir | Diosa egipcia / Asistir | Tradujo, inv. | Vocal
Semejante | Oscuras
*Mortal K. / *Mortal K. | Consumo | Fluor | *Donkey Kong C. / Felino | Padeció | Adverbio
Género / Antorcha | Infusión | Stereo (Músicos) / Sigla política | *Mortal K.
Sur | Urdiré / Hectolitro | Lío | Germanio
Libra
Onda | Descono-cido | Dios nórdico | Consonante / Vocal



AVENTURA VIRTUAL

DEBEMOS DIBUJAR A Quicky EN EL RADAR DE LA NAVE, PARA DESCUBRIR EL ACHOCOLATADO SABOR DE Nestlé Nesquik

Guíate por este dibujo para ubicar a Quicky en esta cuadrícula. Al terminar de colorearlo, tu radar estará listo para encender tu nave.

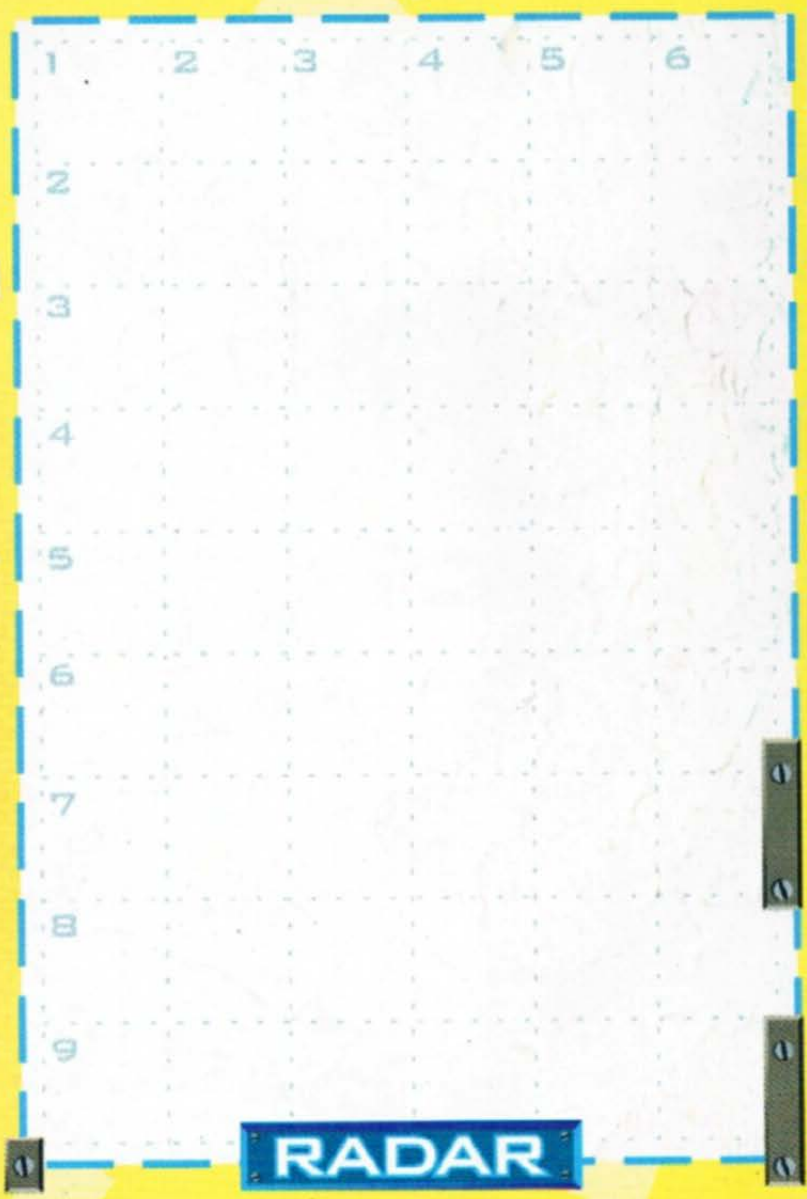
START

¡TOMARLO DESPACIO, IMPOSIBLE!

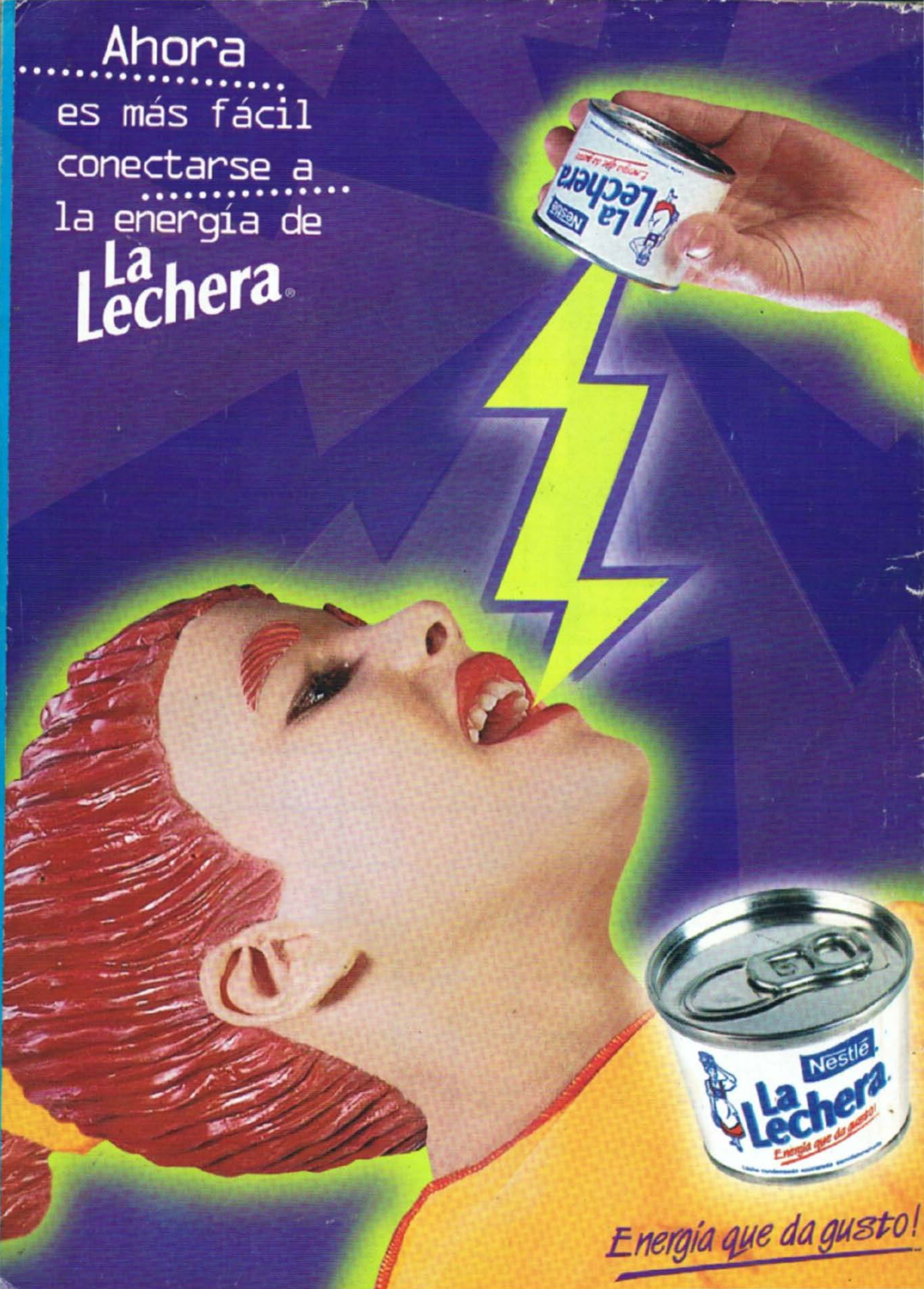
RESUELVE ESTE RETO Y...

ENVÍALO CON TUS DATOS PERSONALES (NOMBRE, FECHA DE NACIMIENTO, TARJETA DE IDENTIDAD O CÉDULA DE ALGUNO DE LOS PADRES, DIRECCIÓN, CIUDAD Y TELÉFONO) Y UNA ETIQUETA DE NESQUIK AL A.A. 94455 DE SANTA FE DE BOGOTÁ. A VUELTA DE CORREO RECIBIRÁS TU CARNET DE AFILIACIÓN AL CLUB NESQUIK.

CLUB Nestlé Nesquik



RADAR


Ahora
es más fácil
conectarse a
la energía de
La Lechera®
Nestlé
La Lechera
Energía que da gusto!
Energía que da gusto!